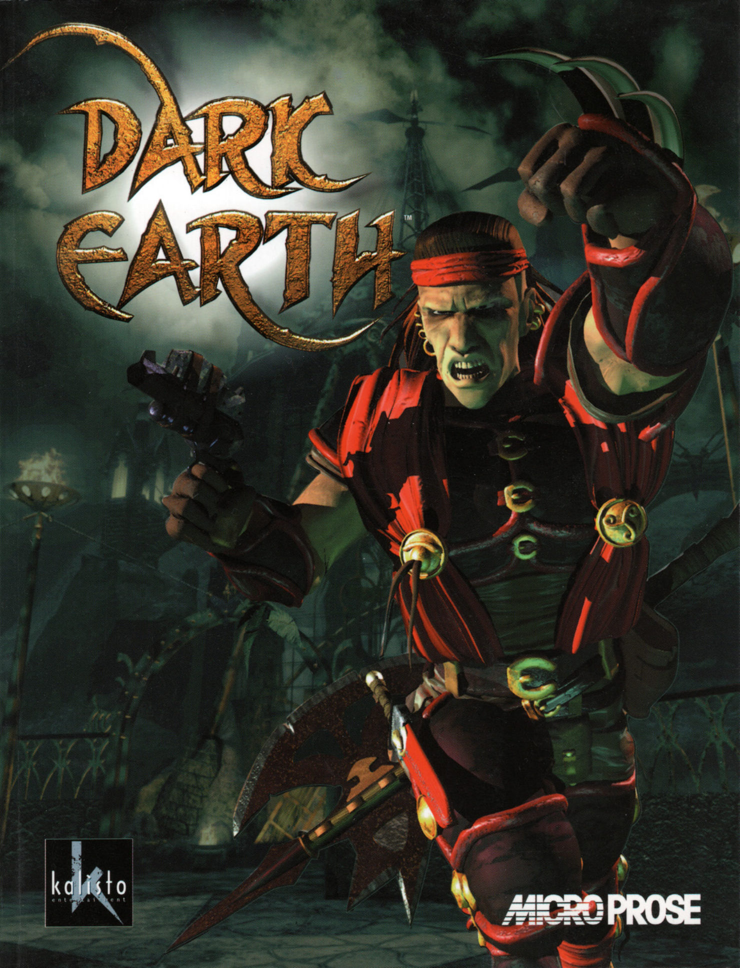
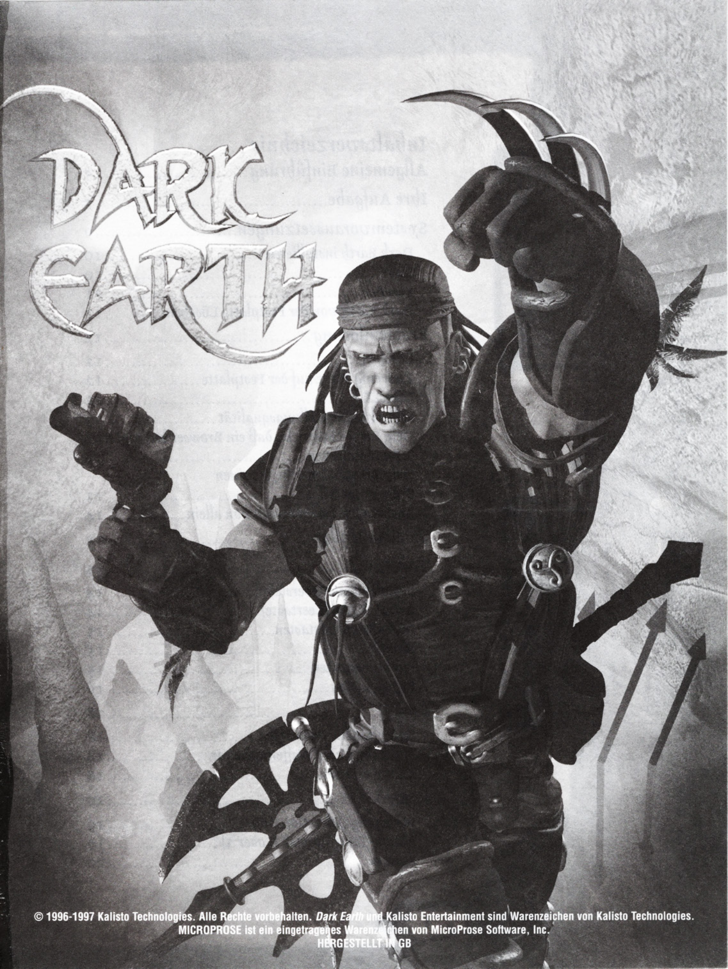
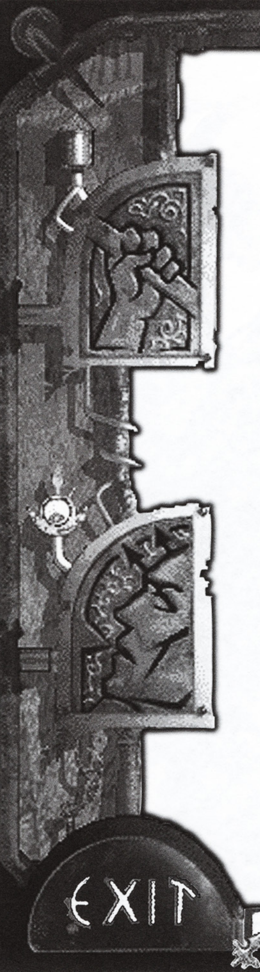
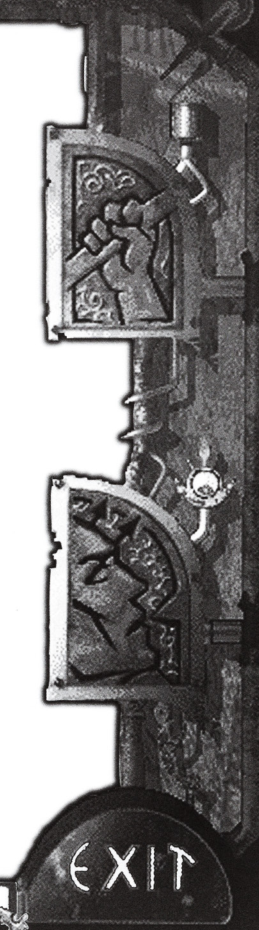

DARK EARTH™
kalisto entertainment
MICRO PROSE



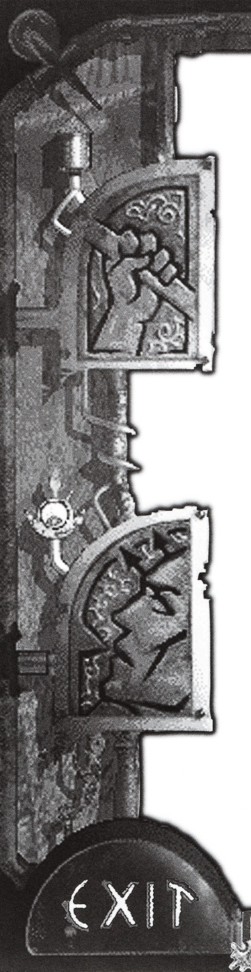

DARK EARTH

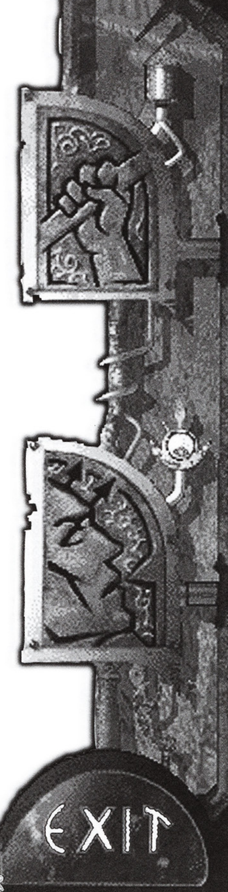


Inhaltsverzeichnis



EXIT


EXIT


EXIT

Allgemeine Einführung

"...Die drei schafften es schließlich, den oberen Rand der schwarzen Staubdüne zu erreichen. Hulvar war der erste. Er warf die schwere Kapuze zurück, die sein Gesicht verbarg und stieß einen Seufzer der Erleichterung aus. Als er sich zu seinen Gefährten umwand, brach aus seinem sonst so versteinerten Narbengesicht ein Lächeln hervor. "Dort!" sagte er, und wies hinunter in die Ebene, die nun am Fuß der Düne sichtbar war. Ylannas Gesicht strahlte - trotz ihrer Wunden. "Dohymion!", staunte sie, "wir haben den richtigen Weg wiedergefunden." Der alte Ketoun hinter ihr blieb still, doch Freudentränen liefen seine faltigen Wangen hinunter. Sie verweilten einige Minuten in stiller Betrachtung des göttlichen Lichts, das die düsteren Schichten der dunklen Wolkendecke durchdrang und nährten sich am Anblick des strahlenden Stalliten Dohymion. Doch plötzlich schallten wieder die wilden, unmenschlich scheinenden Schreie aus dem Ödland, das sie hinter sich gelassen hatten, zu ihnen hinauf. Hulvar griff nach Ylannas Hand, und sie rannten der Stadt des Lichts entgegen..."



Dark Earth ist unsere Erde, drei Jahrhunderte in der

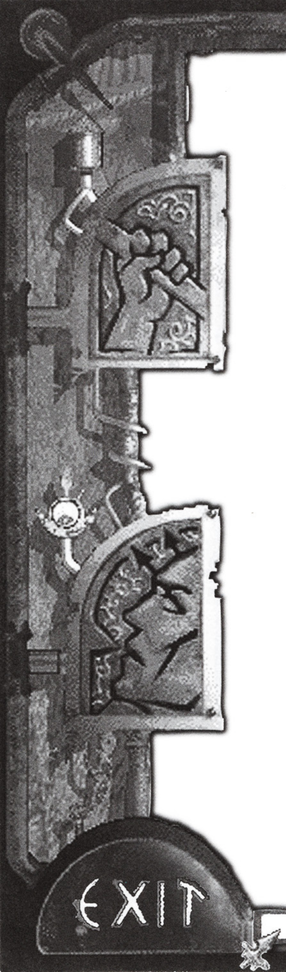
Zukunft. Aber anstatt einer glücklichen, sonnigen Zukunft, wie wir uns das vielleicht vorstellen, erwartet uns eine verwüstete, kalte, gnadenlose Welt. Bei Tag liegt die Erde in ständigem Dämmerzustand. Die Nächte sind völlig schwarz.

Zu Beginn des dritten Jahrtausend verfehlte ein riesiger Komet nur knapp die Erde und ließ hunderte von tödlichen Meteoriten niedergehen, die keine Macht der Welt aufhalten konnte. Die folgende Große Katastrophe sollte das Angesicht der Erde für immer verändern. Der Himmel wurde zu einer Kuppel aus schwarzem Staub, die Luft ist kalt und schwer, und sie verklebt die Lungen, bevor sie beim Ausatmen auf den trockenen Lippen zu gerinnen scheint. Es herrscht ständiger finsterster Smog, der schwerlich mehr als vierhundert Meter Sichtweite zuläßt.

Niemand wagt sich allein in die trostlose Landschaft vor. Der Tod lauert überall. Bisweilen gibt der trügerische Boden unter den Füßen des Unvorsichtigen nach, unsichtbare Giftwolken durchziehen die Luft, und die tödliche Kälte der Nacht lähmt selbst die Stärksten. Kreaturen und seltsame Wesen kriechen und schleichen lautlos durch die Nacht in das Lager der Wanderer. Wer zu unvorsichtig ist, sieht das graue Dämmerlicht des Tages nie wieder.

Und dennoch klammern sich einige wenige Inseln der Hoffnung und der Zivilisation in dieser alptraumhaften Welt ans Überleben. Sie werden Stalliten genannt, befestigte Städte, erbaut von den Überlebenden der Großen Katastrophe. Diese Zufluchtsorte der Wärme und Sicherheit stehen unter





dem Segen und dem Schutz des Sonnengottes. Wundersame Lichtsäulen durchdringen den dunklen Schleier des Himmels und erleuchten die Stalliten. Eine ungeteilte religiöse Überzeugung, die Verehrung des Sonnengottes, einigt ihre Bewohner. Erst hier, in den Stalliten, haben sie wieder gelernt, daß der Nacht ein Tag folgt. Sie durchforschen ihre Erinnerungen und versuchen so, fremdartig anmutende Gegenstände aus der Zeit vor der Großen Katastrophe zu verstehen und zu gebrauchen. Ihr wichtigstes Ziel ist es, zu lernen, wie sie das Licht beherrschen können: es einzufangen und wieder abzugeben, um sich vor der alles umfassenden Dunkelheit zu schützen.

Obwohl der Bericht von Feuerhagel und herabregnenden Felsbrocken als düstere Legende überlebt hat, kennen die Bewohner von Dark Earth nicht die wahren Gründe der Großen Katastrophe. Im Glauben vieler gilt sie als göttliche Strafe, als uralter Fluch. Die Wahrheit kennen nur sehr wenige.

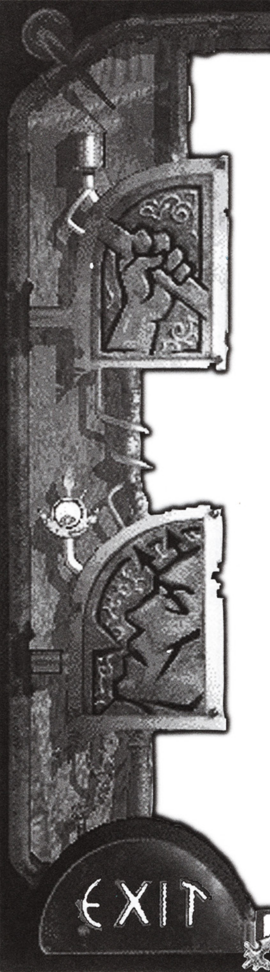
Die Zukunft des Planeten liegt in den Händen der Menschen; verletzlichen, kurzlebigen Wesen, die zwischen die Fronten eines Kampfes geraten sind, dessen gegnerische Gewalten jenseits ihres Vorstellungsvermögens liegen.

Ihre Aufgabe

Begleiten Sie Arkhan, einen "Hüter des Feuers" der Stadt Sparta, der aus dem Alltag mit seinen täglichen Pflichten herausgerissen und auf grausame Art und Weise auf die Probe gestellt wird. Immer tiefer wird er in Intrigen voller Heimtücke und Habgier verstrickt,



während eine furchterregende Dunkelheit die Stadt umhüllt und eine unbekannte Macht des Bösen ihn in ein abscheuliches Wesen zu verwandeln droht. Arkhan muß alles riskieren, um die Geheimnisse hinter der herannahenden Welle der Finsternis und des Schreckens zu enthüllen. Während das Grauen bereits im Stadtkern umgeht, muß er lernen, wem er trauen kann und wen er fürchten muß. Nur wenn er die Kräfte der Dunkelheit und des Lichts begreift, wird es ihm vielleicht gelingen, die von der Vergangenheit gehüteten Geheimnisse zu lüften.



Systemvoraussetzungen

Darth Earth läuft unter Microsoft® Windows® 95 mit DirectX™ 5.

Wichtig: Für die Dark Earth High Color Version benötigen Sie 32 MB RAM.

Um Dark Earth mit Hintergrundsmusik zu spielen, benötigen Sie 16 MB RAM.

Minimum:

- Intel® Pentium 75™ or 100% kompatibel.
- 8 MB RAM.
- 4-fach CD ROM-Laufwerk.
- Windows 95 kompatible, von DirectX 5 unterstützte Sound- und Grafikkarten.

Empfohlen:

- Intel Pentium 120.
- 16 MB RAM.
- 4-fach CD ROM-Laufwerk.
- Creative Labs AWE32 Soundkarte.

Dream machine:

- Intel Pentium 166.
- 32 MB RAM.
- 8-fach CD ROM-Laufwerk.
- Creative Labs AWE32 Soundkarte.

Dark Earth installieren

Wichtig: DirectX 5 ist eine Systemvoraussetzung für Dark Earth.

Dark Earth installieren:

1. Die Dark Earth CD 1 in das CD ROM-Laufwerk mit dem Etikett nach oben einlegen.
2. Start Menü öffnen und auf Ausführen klicken.
3. D:\SETUP.EXE in die Eingabe aufforderung eingeben und Eingabe drücken.

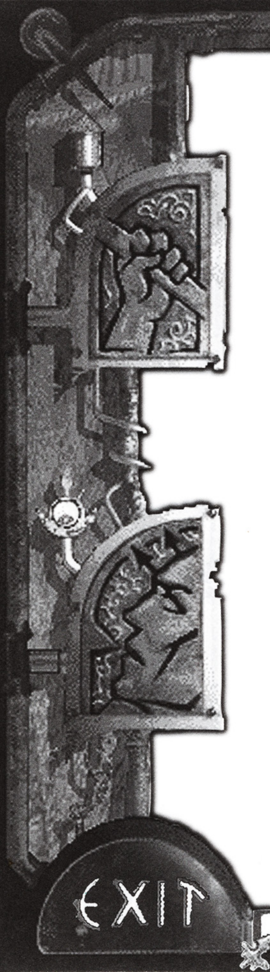
Wichtig: Falls Ihr CD Laufwerk mit einem anderen Buchstaben (z. B. E) benannt ist, diesen statt D in die Eingabeaufforderung eingeben. Beispiel: E:\SETUP.EXE und auf Eingabe drücken.

4. Der Bildschirm zeigt die erste Wahlmöglichkeit des Setup. Wählen Sie den Platzbedarf auf der Festplatte von 60 MB oder 300 MB (empfohlen) und klicken Sie auf Weiter.
5. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm. Übernehmen Sie die vorgegebenen Parameter oder ändern Sie sie. Dieser Prozeß dauert einige Minuten, der Fortschritt der Installation wird angezeigt.
6. Ist die Installation erfolgreich beendet, erscheint eine weitere Abfrage auf dem Monitor. Klicken Sie auf OK. Sie befinden sich auf dem Desktop und können das Spiel beginnen.

Start

Wichtig: Für die Dark Earth (32K) High Color Version benötigen Sie 32 MB RAM.





So starten Sie Dark Earth im Windows 95 Startmenü (nach Setup):

1. Klicken Sie auf Start, Programme, Kalisto, Dark Earth, Dark Earth (256).
2. Nun können Sie die Bildschirmdarstellung einstellen. Ziehen Sie die Balken an die gewünschte Position (Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung). Drücken Sie anschließend Esc.

Wichtig: Beim ersten Start von Dark Earth sehen Sie eine Intro-Animation. Diese können Sie nach Bedarf vom Filmsequenzmenü aus wiederholen.

3. Sie sind jetzt wieder im Hauptmenü. Klicken Sie auf Neu und das Spiel beginnt.

Beenden

So beenden Sie Dark Earth:

1. Drücken Sie Esc. Sie sind wieder im Hauptmenü. Klicken Sie auf Quit.
2. Klicken Sie bei der Verlassen?-Abfrage auf das Häkchen (*) oder drücken Sie die Eingabe-Taste und beenden Sie das Spiel.

Dark Earth von der Festplatte löschen

So löschen Sie Dark Earth von der Festplatte:

1. Klicken Sie auf Start, Programme, Kalisto, Dark Earth, unInstall.
2. Das Deinstallationsprogramm wird aktiviert. Sobald der Löschvorgang beendet ist, mit dem Windows Explorer auf die Festplatte zugreifen und den Earth-Ordner in den Papierkorb ziehen.

Problemlösung

Löschen

Falls irgendwelche Probleme beim Setup auftreten, deinstallieren Sie Dark Earth bevor Sie die Probleme beheben.

Zu wenig Platz auf der Festplatte

Falls Sie Probleme mit der 300 MB-Installation haben, tun Sie folgendes.

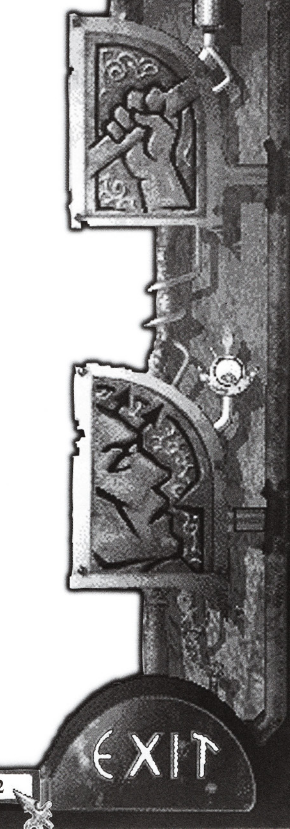
1. Überprüfen Sie den freien Speicherplatz auf der Festplatte.
2. Starten Sie ScanDisk und Defragmentierung.
3. Falls nötig, machen Sie ein Backup und entfernen Sie einige Dateien, um mehr freien Speicherplatz zu bekommen.

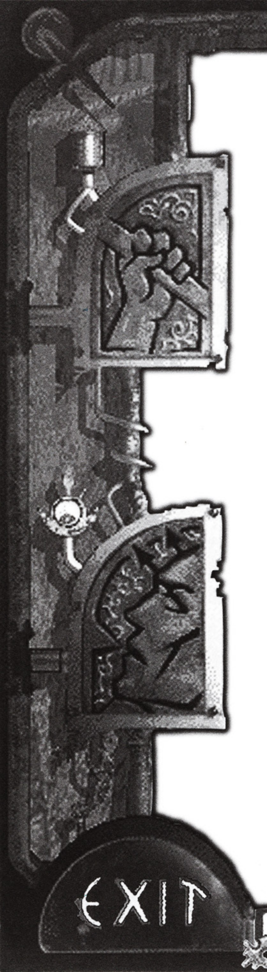
Falls es nicht möglich ist, genügend Speicherplatz für die 300 MB-Installation frei zu machen, installieren Sie die 60 MB-Version.

DirectX 5

Microsoft DirectX 5 ist Systemvoraussetzung. Falls Ihre Video- und/oder Soundkartentreiber nicht kompatibel mit DirectX 5 sind, erscheint eine Fehlermeldung, wenn Sie Dark Earth abspielen ("Invalid page fault..."). Dies bedeutet, daß die Treiber aktualisiert werden müssen.

Aktualisierte Video- und Soundtreiber können meist aus dem World Wide Web heruntergeladen werden. Die Hardwaretreiber, die mit der Creative Labs AWE64 karte vertrieben werden, sind manchmal mit DirectX 5





Spielen nicht kompatibel. Der aktualisierte DirectX kompatible AWE64 Treiber kann von der Creative Labs World Wide Website heruntergeladen werden (http://www.soundblaster.com). Falls Sie keinen Internetanschluß haben, oder Sie Ihren Treiber nicht aus dem Internet aktualisieren können, wenden Sie sich bitte an den Hersteller, den Händler, oder direkt an Microsoft (http://www.Microsoft.com).

Schlechte Darstellungsqualität

Falls die Darstellungsqualität schlecht ist, ändern Sie die Einstellungen. Im Spiel auf F10 drücken. Die Monitoreinstellungen-Dialogbox wird angezeigt. Ziehen Sie die Balken mit der Maus an die gewünschte Position (Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung). Drücken Sie anschließend nochmals F10 und das Spiel geht weiter.

Help Error Nachricht erscheint beim Installieren

Dieses Hilfsprogramm, Dark_g.hlp, ist Teil der Kalisto Internet Website. Selbst wenn Sie nicht von diesem Internet Hilfsprogramm Gebrauch machen wollen, sollten Sie die Internet Access Dateien (Setbrows.exe, Inetwh16.dll, und Inetwh32.dll.) von c:\Earth in den Windows 95 Systemordner (c:\windows\system) kopieren, damit das Hilfsprogramm besser arbeiten kann.

Help Error Nachricht, daß ein Browser benötigt wird

Falls Sie eine Help Error Nachricht erhalten, die einen Browser verlangt, können Sie diesen mit Setbrows.exe installieren.

Buchstaben bewegen sich von allein

Joypad überprüfen oder eventuel entfernen.

Spielkontrollen

Spielen Sie Dark Earth mit einfachen Tastaturbefehlen. Sie können Arkhan lenken, Gegenstände aus dem Inventar nehmen, Stimmungen ändern (Bildschirm-Interface), und Menü-Optionen auswählen. Sie können auch ein Joypad benutzen, allerdings nicht die Maus. Diese funktioniert nur im Inventar, in Menü- oder Monitoreinstellungsdialogen. Ein Klick öffnet das Inventar während des Spiels, ein Rechtsklick schließt es.

Tastatur

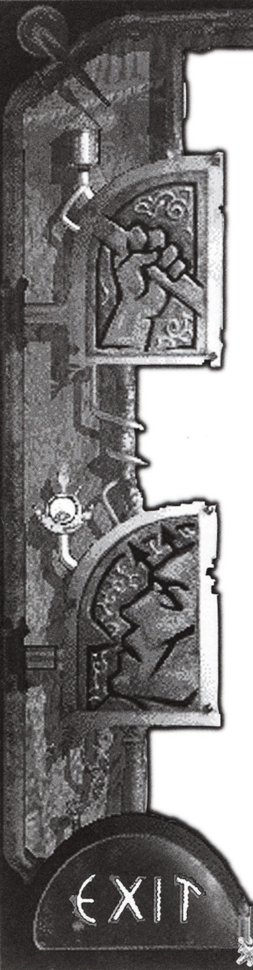
Befehlstastenübersicht

Mit Hilfe der Pfeiltasten (↑ ↓ ← →) oder der Zahlentastatur (8, 2, 4, 6) Num Lock muß dazu ausgeschaltet sein) kann Arkhan bewegt werden. Einfaches Antippen der Taste bewegt ihn Schritt für Schritt, läßt man die Taste gedrückt, geht er in diese Richtung weiter. Drückt man gleichzeitig auf Shift (↑ ← → or 8, 4, 6), rennt er.

Action-Taste (Leertaste)

Um mit einer Person oder einem Gegenstand in Kontakt zu treten, auf diese zugehen und die Action-Taste drücken. Sie öffnet Türen, sammelt Inventar auf, redet mit Leuten, findet Geheimgänge, steuert Geräte vom Vorher. Arkhan kann auch nach Gegenständen fragen oder Leuten Dinge geben. Dazu etwas aus dem Inventar nehmen, auf eine Person zugehen und die Action-Taste drücken.





Inventarbefehlstasten

Mit der Action-Taste können Inventarobjekte aufgenommen werden. Mit I oder Backspace wird das Inventar geöffnet und der Inhalt kann herausgenommen werden. Geben Sie Arkhan Dinge, die er für sich selbst oder für andere benutzt. Oder programmieren Sie die Tasten 1-9, um bis zu 9 Gegenstände zu benutzen, ohne dazu das Inventar zu öffnen. Während des Spiels auf 0 drücken, um das Objekt wieder abzulegen.

Kampf

Arkhan kann entweder im Nahkampf kämpfen oder eine Waffe aus dem Inventar benutzen. Mit der C-Taste kann ein Kampf begonnen oder beendet werden. Das Dark Earth Figureneinstellungsmenü hat zwei Kampfmodi.

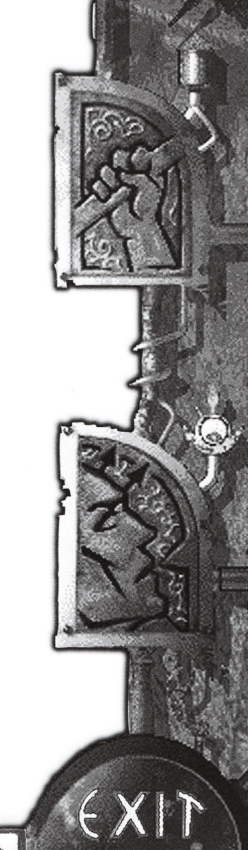
Funktionstasten

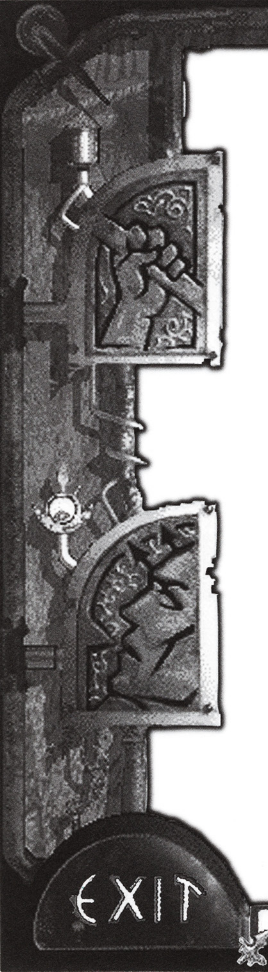
PC-Funktionstasten verkürzen den Weg zu bestimmten Menüoptionen.

F1 Hilfe im Spiel.
F3 Gespeichertes Spiel laden.
F4 Figureneinstellungsmenü.
F5 Toneinstellungen.
F6 Zugriff auf Filmsequenzen.
F7 Zugriff auf Dialogtext.
F10 Monitoreinstellungen.

Befehlstasten

Tab	Verändert das Bildschirm-Interface von Licht zu Schatten.
↑ ↓ ← →	Bewegt Arkhan vorwärts (↑), rückwärts (↓), nach links (←), oder nach rechts (→).
Shift+ ↑	Vorwärts rennen.
Shift+ ← →	Seitenschritt.
Leertaste	Action-Taste. Auf Person oder Gegenstand zugehen und drücken.
C	Schaltet das Bildschirm-Interface auf Kampf um. Kann an- und ausgeschaltet werden. (Gebrauch der Ctrl Tasten siehe unten).
Ctrl	Automatischer Kampf. Wenn Kampf eingeschaltet ist und die Ctrl-Taste gedrückt wird, kämpft Arkhan automatisch. (Dazu Figureneinstellungsmenü öffnen und von Normalen Kampf auf Automatischen Kampf umstellen.)
Ctrl+↑ ↓ ← →	Normaler Kampf. Nahkampf, Waffe, Kontaminierungsgrad und Entfernung des Gegners beeinflussen die Bewegung. (Funktioniert nicht, wenn Figureneinstellungsmenü auf Automatischer Kampf geschaltet ist.)





Taste	Funktion
Ctrl+Shift+↑	Spezieller Angriffsschlag. Funktioniert nur nach Kontaminierung. Ein starker Angriff, aber er erhöht den Kontaminierungsgrad. (Funktioniert nicht wenn Figureneinstellungsmenü auf Automatischer Kampf geschaltet ist.)
Esc	Öffnet das Hauptmenü.
P	Pause. Das Spiel geht weiter, wenn wieder auf P gedrückt wird.
Eingabe	Unterbricht den Dialog und schließt die Textbox.
F10	Öffnet und schließt den Monitoreinstellungsdialog.
I / Backspace	Öffnet das Inventar.
O	Legt Objekt, ohne Inventarsdialogfeld zu öffnen, wieder ab.
1-9	Programmierbare Tasten, die schnellen Zugriff auf das Inventar ermöglichen. Entweder obere Tastaturleiste benutzen oder Num Lock einschalten, um Zahlenblock zu benutzen.
8, 2, 4, 6	Num Lock ausschalten und Arkhan mit Hilfe der Zahlenblock-Pfeiltasten bewegen (genau wie Pfeiltasten 8=↑, 2=↓, 4=←, 6=→).

Wichtig: Der spezielle Angriffsschlag funktioniert nur, nachdem die Kontaminierung erfolgt ist. Er ist sehr stark, aber er verstärkt Arkhan's Kontaminierung.

Kampf

Bevor der Kampf beginnt, muß ein Kampfmodus ausgewählt werden. Arkhan kann mit den Waffen aus dem Inventar bewaffnet werden oder mit den bloßen Händen kämpfen. Anschließend Kampf mit C einschalten.

Kampfmodus auswählen

In das Figureneinstellungsmenü gehen. Auf ← oder → drücken, den Kampfmodus auf Normal oder Automatisch festzulegen. Das Symbol am linken Bildschirmrand leuchtet bei Automatisch auf und ist bei Normal dunkel.

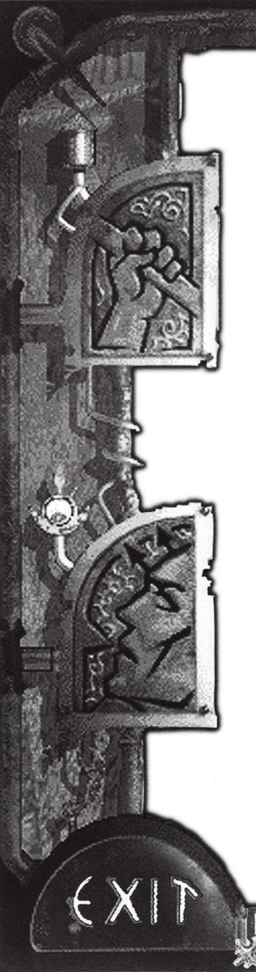
Nahkampf oder Waffeninventar

Arkhan kann mit bloßen Händen oder mit Waffen aus dem Inventar kämpfen. Die Tasten 1-9 können programmiert werden und es können bis zu 9 Waffen direkt benutzt werden, ohne die Inventarsdialogbox zu öffnen. Nachdem Sie die Tasten programmiert haben, drücken Sie eine Taste, um Arkhan damit zu bewaffnen. Während des Spiels auf 0 drücken, um einen Gegenstand zurück in das Inventar zu legen.

Kampf ein/aus

Während des Spiels auf C drücken, um Kampf ein- oder auszuschalten. Die Lampe auf dem Bildschirm-Interface leuchtet rot auf, wenn der Kampfmodus eingeschaltet ist. Bei Normal (vorgegeben) lenken Sie Arkhan beim Kampf. Bei Automatisch halten Sie Ctrl gedrückt, damit Arkhan automatisch kämpft. Angriffe werden von Arkhan's Waffen, seinem Zustand und der Entfernung seines Gegners bestimmt. In jedem





Kampfmodus bewegen Sie Arkhan mit den Pfeiltasten (oder der Zahlentastatur), indem Sie Ctrl loslassen.

Tip: Üben Sie zu Beginn des Abenteuers mit Zed und Phedoria. Das Training nimmt Arkhan keine Lebenskraft.

Joypad

Dark Earth benutzt einfache Tastaturbefehle. Für die meisten gibt es ein Joypad-Gegenstück , aber nicht alle. Der Joypad sollte wie folgt benutzt werden.

Obwohl es verschiedene Joypad-Modelle gibt, haben sie alle folgende Tasten gemeinsam: Direction Pad (Pfeile), Alpha-Tasten (A, B, C, X, Y, Z), Top-Tasten (LS und RS), und Start- und Select-Tasten. Testen Sie Ihr Joypad und finden Sie heraus, ob es mit derDark Earth-Konfiguration übereinstimmt.

Bewegung (Direction Pad)

Das Direction Pad drücken (↑ ↓ ← →). Einfaches Antippen der Taste bewegt Arkhan Schritt für Schritt, läßt man die Taste gedrückt, geht er in diese Richtung weiter. Drückt man gleichzeitig auf A und ↑, rennt er; bei A und ← → macht Arkhan einen Seitenschritt.

Action-Taste (Joypad B oder 2)

Um mit einer Person oder Gegenstand in Kontakt zu treten, auf diese zugehen und die Action-Taste drücken (Joypad B oder 2). Sie öffnet Türen, sammelt Inventar auf, redet mit Leuten, findet Geheimgänge, steuert Geräte vom Vorher. Arkhan kann auch nach Gegenständen fragen oder Leuten Dinge geben. Dazu etwas aus dem Inventar nehmen, auf eine Person zugehen und die Action-Taste drücken.

Kampf

Wichtig: Vor dem Kampf muß im Figureneinstellungsmenü der Kampfmodus (entweder Normal oder Automatisch) bestimmt werden.

Arkhan kann entweder im Nahkampf kämpfen oder eine Waffe aus dem Inventar benutzen. Mit der Joypad Z (oder 6) Taste kann ein Kampf begonnen oder beendet werden. Um im Normalen Kampfmodus zu kämpfen, auf Joypad C (oder 3) und die Direction Pad-Tasten drücken. Für den Kampf im Automatischen Modus auf Joypad C (oder 3) drücken.

Menüs

Joypad Y (oder 5) bringt Sie zurück ins Hauptmenü. Mit dem Direction Pad auf eine Menü-Option zeigen, und mit der Action-Taste eine Option wählen. Joypad D (oder X oder 4) bringt Sie zurück ins menü. Joypad Y (oder 5) verläßt das Menü wieder.

Inventar

Wichtig: Mit I (oder Backspace) auf der Tastatur öffnet man das Inventar.

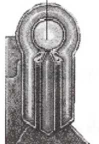
Im Inventar können Dinge oder Symbole mit dem Direction Pad ausgewählt werden; mit LS oder RS können Sie die Inventarslisten durchgehen. Geben Sie Arkhan Dinge indem Sie auf die Action-Taste (Joypad B oder 2) drücken. Mit Joypad D (oder X oder 4) kann Arkhan Essen und Trinken für sich selbst entnehmen.

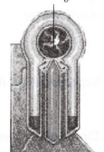
EXIT

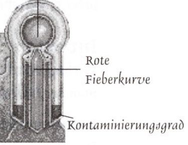
Bildschirm-Interface

Das Bildschirm-Interface zeigt Arkhan's Stimmung, Lebenskraft und Kontaminierung an. Es hilft bei der strategischen Planung und hat 3 Stimmungen: Licht, Schatten, und Kampf. Die Farbe der Lampe verändert sich je nach Stimmung. Mit Tab ändert sich die Stimmung von Licht auf Schatten und umgekehrt; mit C stellt man auf Kampf um. Die rote Fieberkurve in der mittleren Säule zeigt Arkhan's Gesundheit und Lebenskraft an. Die äußere Säule warnt vor einer möglichen Kontaminierung. Während des Kampfes erscheint eine kleine Anzeige für den Gegner auf dem Monitor. Eine Tauchflasche zeigt wird angezeigt, wenn Arkhan unter Wasser forscht.

Für weitere Erklärungen auf die Links der Bilder unten klicken.







Stimmung: Licht

(Weiße Lampe): Arkhan verhält sich völlig normal. Er denkt bevor er handelt und ist höflich. Mit Tab einstellen.

Stimmung: Schatten

(Schwarze Lampe): Arkhan ist wesentlich aggressiver und handelt aus Instinkt. Dies ist ideal zum Durchsuchen von Räumen und verhören von Personen. Mit Tab einstellen.

Stimmung: Kampf

(Rote Lampe): Arkhan ist zum Kampf bereit. Mit C an oder ausstellen.

Rote Fieberkurve

Zeigt Arkhan's Gesundheit und Lebenskraft an. Ist er verletzt, sinkt der Wert (siehe unten: auf das erste Bild von links klicken). Essen und Trinken erhöhen den Wert. Sinkt der Wert auf 0, ist das Spiel verloren.

Wichtig: Manchmal erholt sich Arkhan unerwartet und sein Wert steigt nach einer überstandenen Verletztung wieder an. Vorsicht, Kontaminierung verschlimmert den Zustand seiner Verletztung.

Verletzung

Die rote Fieberkurve sinkt und zeigt an, daß Arkhan verletzt ist. Sinkt der Wert auf 0, ist das Spiel verloren.

Kontaminierungsgrad

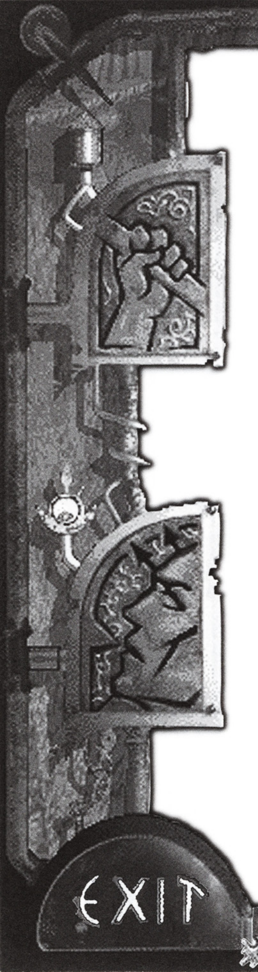
Die äußere Säule färbt sich schwarz, wenn Arkhan vergiftet wird (siehe unten: auf das zweite Bild von links klicken). Ein Kampf gegen die Zeit beginnt. Arkhan muß ein Gegenmittel finden. Nachdem Arkhan kontaminiert ist, kann er den speziellen Angriffsschlag verwenden (Ctrl+Shift+↑).

Wichtig: Der spezielle Angriffsschlag verschlimmert Arkhan's Zustand.

Kontaminierung verschlimmert sich

Etwas vergiftet Arkhan. Er muß ein Gegenmittel finden. Er kann den speziellen Angriffsschlag verwenden (Ctrl+Shift+↑), aber dieser verschlimmert seinen Zustand.





Verletzung des Gegners

Während des Kampfes erscheint eine kleine Anzeige des Gegners. Sie zeigt dessen Gesundheit und Lebenskraft. Der Wert sinkt, wenn Arkhan seinen Gegner verletzt. Wenn dieser Wert auf 0 sinkt, ist dieser Gegner tot.

Scuba

Diese Anzeige erscheint während der Unterwasserszenen. Sie zeigt an, wieviel Sauerstoff Arkhan noch hat. Ist der Vorrat erschöpft und Arkhan noch tief unter Wasser, ist das Spiel verloren.

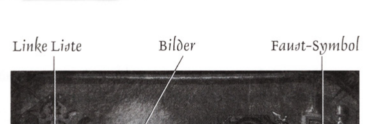
Inventar

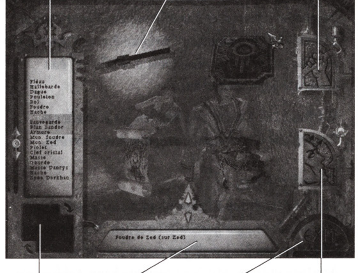
Arkhan kann Dinge im Inventar lagern (z. B. Waffen, Essen, Trinken, usw).

Dazu Arkhan in die Nähe des Objekts bringen und die Action-Taste drücken. Wenn das Objekt zu seinem Inventar gehört, öffnet sich dieses und zeigt an, was bereits vorhanden ist. Mit I oder Backspace (oder Klick) kann das Inventar jederzeit geöffnet werden.

Mit der Tastatur und/oder Maus können Gegenstände aus dem Inventar entnommen werden. Die programmierbaren Tasten 1-9 können programmiert werden, um bis zu 9 Gegenstände im Schnellverfahren aus dem Inventar zu entnehmen. Mit Esc oder I kehrt man zum Spiel zurück. Während des Spiels auf 0 drücken, um das Objekt wieder abzulegen.

Für weitere Erklärungen auf die Links des Bildes unten klicken.





Linke Liste

Links im Inventarmenü ist eine Liste mit Waffen und/oder Gegenständen. Aus dieser Liste kann direkt gewählt werden. Mit der Leertaste Arkhan die Waffen geben und mit Eingabe Arkhan essen, trinken oder lesen lassen.

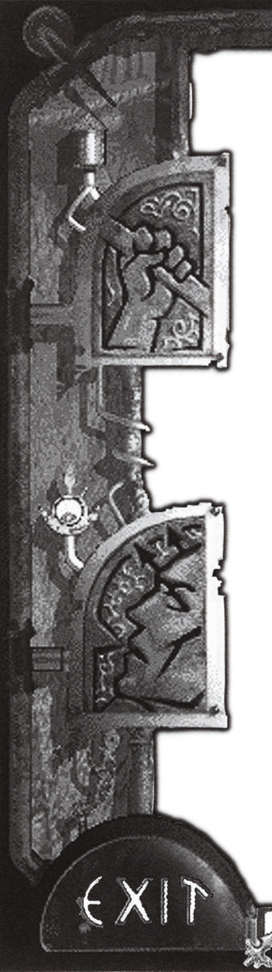
Untere Liste

Unten im Inventarmenü ist eine Liste mit einer Beschreibung des gerade ausgewählten Gegenstands. Hier können die Beschreibungen aller Gegenstände eingesehen werden.

Bilder

Mit F1 können Bilder vom Waffen- oder dem Inventarslager abgerufen werden. Drücken Sie Bild ↑ oder Bild ↓ (oder klicken Sie auf die Liste), um Symbole von bestimmten Objekten zu sehen. Mit den Pfeiltasten (oder mit Klick) können Bilder ausgewählt

EXIT



werden. Mit der Leertaste kann Arkhan ein Gegenstand gegeben werden (oder das Bild auf das Faust-Symbol ziehen). Mit Eingabe kann Arkhan diesen Gegenstand für sich selbst verwenden (oder das Bild auf das Gesichts-Symbol ziehen).

Wichtig: Die Tasten 1-9 können für schnelleren Zugriff auf Gegenstände programmiert werden.

Set-Symbol

Mit F1 oder durch Klicken kann dieses Symbol auf Waffen oder Lager geschaltet werden. Die Bilder und Listen zeigen die jeweiligen Gegenstände aus demInventar an. Mit der Leertaste kann Arkhan ein Gegenstand gegeben werden. Mit Eingabe kann Arkhan diesen Gegenstand für sich selbst verwenden.

Gesichts-Symbol

Einen Gegenstand auswählen und auf Eingabe drücken (oder klicken und hierhin ziehen), damit Arkhan diesen Gegenstand für sich selbst verwenden kann (essen, trinken, ein Dokument lesen).

Faust-Symbol

Einen Gegenstand auswählen und die Leertaste drücken (oder klicken und hierhin ziehen), um den Gegenstand in Arkhan's Hand zu drücken. Arkhan kehrt dann mit diesem Gegenstand oder dieser Waffe in der Hand zum Spiel zurück.

Wichtig: Während des Spiels kann Arkhan Personen Fragen nach dem Gegenstand in seiner Hand stellen. Dazu mit dem Gegenstand auf eine Person zugehen und die Leertaste drücken.

Beenden-Symbol

Esc oder I drücken (oder Rechtsklick, oder hier klicken), um zum Spiel zurückzukehren, ohne etwas aus dem Inventar zu entnehmen.

Programmierbare Tasten

Die Tasten 1-9 können programmiert werden, um schnelleren Zugriff auf 9 beliebige Gegenständen oder Waffen aus dem Inventar zu erhalten. Hierzu können entweder die Zahlenleiste oben auf der Tastatur oder die Zahlentasten rechts verwendet werden (dazu Num Lock einschalten).

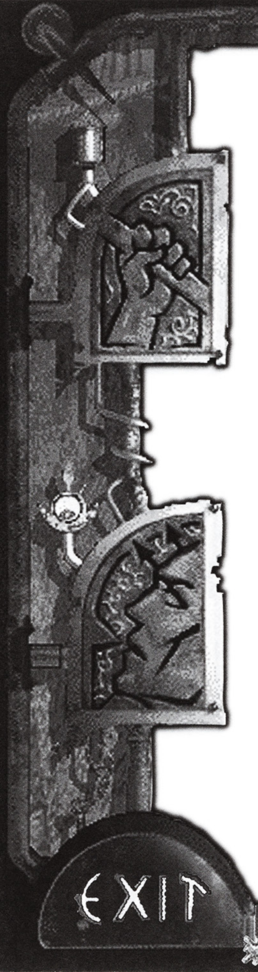
1. Mit I das Inventar öffnen.

2. Das Bild eines beliebigen Gegenstandes anklicken, dann auf eine der Tasten 1-9 drücken. (Mit 0 kann diese Wahl wieder rückgängig gemacht werden)

3. Eine winzige Zahl (z. B. 1) erscheint neben dem gewählten Bild. Während des Spiels einfach auf diese Zahl drücken und Arkhan erhält sofort den entsprechenden Gegenstand.

Schritte 1-3 solange wiederholen, bis schneller Zugriff auf insgesamt 9 Gegenstände oder Waffen möglich ist. Mit Schritt 1 -2 kann der Vorgang rückgängig gemacht werden.





Inventarbefehlstasten

I / Backspace	Öffnet/schließt das Inventar.
F1	Wahl zwischen Waffen- und Gegenstandssymbolen.
Bild↑/Bild↓	Zum Wechseln der Seite.
↑ ↓ ← →	Ein Bild auswählen.
Leertaste	Arkhan einen Gegenstand geben und damit zum Spiel zurückkehren.
Eingabe	Arkhan einen Gegenstand selbst benutzen lassen und dann zum Spiel zurückkehren.
Esc	Zum Spiel zurückkehren, ohne etwas aus dem Inventar entnommen zu haben.
1-9	Programmierbare Tasten für schnelleren Zugriff.
0	Einen Gegenstand während des Spiels in das Inventar zurücklegen.

Menüs

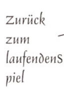
Während des Spiels auf Esc drücken, um zum Hauptmenü zu gelangen. Mit den Pfeiltasten das Symbol auswählen und auf Eingabe drücken, um ein bestimmtes Menü zu öffnen (oder auf das Symbol klicken). Innerhalb der Menüs können die Settings mit den Pfeiltasten ausgewählt und geändert werden. Anschließend auf Eingabe drücken. Mit Esc zurück zum Hauptmenü, falls Sie nichts ändern wollen.

Wichtig: Das Joypad funktioniert folgendermaßen:

Auf E (oder Y oder 5) drücken, um ins Hauptmenü zu gelangen. Dann mit dem Direction Pad D (oder X oder Y) Optionen auswählen.

Für weitere Erklärungen auf die Links unten im Bild klicken.



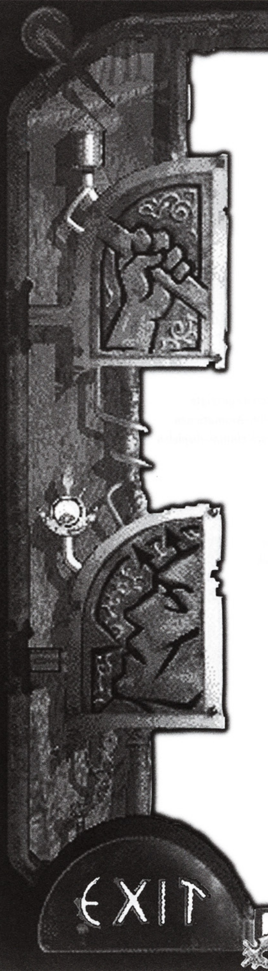


Zurück zu Windows 95.

Bei der Verlassen?-Abfrage Eingabe drücken (oder klicken), um das Häkchen (✓) zu bestätigen und abzubrechen. (Mit X zurück zum Hauptmenü.) Siehe Beenden.

Abspeichern

Das Spiel kann immer dann abgespeichert werden, wenn Arkhan das Symbol des Sonnengottes, das Rahal auf einer Wand findet. Hierzu auf das Rahal zugehen und die Action-Taste drücken. Arkhan spricht ein



kurzes Gebet und die Speichern-Dialogbox erscheint. Mit Hilfe der Pfeiltasten einen Speicherplatz auswählen (klicken), dann das Spiel mit Eingabe abspeichern. Wenn Sie nicht abspeichern wollen, auf das Dark Earth Symbol klicken (oder Esc) und zum Spiel zurückkehren. Es können bis zu 9 Spiele gespeichert werden. Die abgespeicherten Spiele werden automatisch durchnumeriert.

Für weitere Erklärungen auf die Links des Bildes unten klicken.

Vorschau

Beim ersten Abspeichern erscheint ein Dark Earth Symbol. Danach zeigt eine Vorschau an, wo sich Arkhan befindet. Auf Eingabe drücken (oder auf das Abspeichern-Symbol klicken), um ein Spiel abzuspeichern. Auf Esc drücken (oder auf das Dark Earth Symbol klicken), um das Spiel ohne abzuspeichern zu verlassen.

Speicherplatz

Sie können einen Speicherplatz auswählen, in dem Sie das Spiel abspeichern wollen. Es können bis zu 9 Spiele abgespeichert werden. Jedesmal, wenn Arkhan einen Rahal findet, kann zu diesem Zeitpunkt abgespeichert werden. Hierzu Pfeiltasten drücken (oder klicken), um einen Speicherplatz auszuwählen. Nach dem ersten Abspeichern zeigt eine Vorschau an, wo sich Arkhan befindet. Auf Eingabe drücken (oder auf das Abspeichern-Symbol klicken), um ein Spiel abzuspeichern. Auf Esc drücken (oder auf das Dark Earth Symbol klicken), um das Spiel ohne abzuspeichern zu verlassen.

Abspeichern-Symbol

Auf Eingabe drücken (oder hier klicken), um ein beliebiges Spiel abzuspeichern und zum Spiel zurückzukehren.

Dark Earth Symbol

Auf Esc drücken, um das Spiel ohne abzuspeichern zu verlassen.

Laden

F3

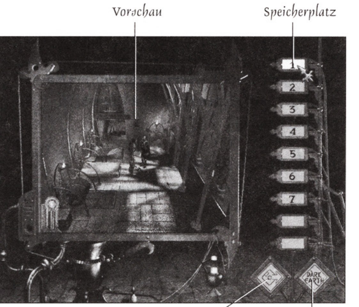
Mit dieser Funktionstaste kann ein abgespeichertes Spiel wieder aufgenommen werden. F3 gewährt direkten Zugriff.

Obwohl nur bis zu 9 Spiele gleichzeitig abgespeichert werden können, können Sie ein beliebiges Spiel jedes Mal wieder abspeichern, wenn Arkhan einen Rahal findet. Die höchste Zahl zeigt jeweils das letzte gespeicherte Spiel an.

Das Spiel mit den Pfeiltasten auswählen. Eine Vorschau zeigt, um welches Spiel es sich handelt. Spiel mit Eingabe laden (oder auf das Laden-Symbol klicken). Mit Esc (oder mit Klick auf das Dark Earth Symbol) kann zum Hauptmenü zurückgekehrt werden, ohne ein gespeichertes Spiel zu laden.

Für weitere Erklärungen auf die Links des Bildes unten klicken.





Vorschau

Sehen Sie sich die Vorschau des gewählten Spiels an, um herauszufinden, wo Arkan ist. Wenn Sie dieses Spiel weiterspielen wollen, auf Eingabe drücken (oder auf das Laden-Symbol klicken). Oder mit den Pfeiltasten (oder Klicken) ein anderes Spiel auswählen und eine andere Vorschau sehen.

Speicherplatz

Einen numerierten Slot Speicherplatz auswählen, um zu einem gespeicherten Spiel zurückzukehren. Das zuletzt gespeicherte Spiel ist mit der höchsten Zahl gekennzeichnet. Den Speicherplatz mit Hilfe der Pfeiltasten auswählen (oder klicken). Die Vorschau zeigt an, um welches Spiel es sich handelt. Spiel mit Eingabe laden (oder auf das Laden-Symbol klicken).

Laden-Symbol

Mit Eingabe (oder durch Klicken auf dieses Symbol) ein beliebiges Spiel laden und zum Spiel oder zum Hauptmenü zurückkehren.

Dark Earth Symbol

Mit Esc (oder durch Klicken auf dieses Symbol) zum Spiel oder zum Hauptmenü zurück, ohne ein abgespeichertes Spiel zu laden.

Figureneinstellungen

F4

Mit dieser Funktionstaste kann der Kampfmodus gewählt und die Bildschirmschattierung eingestellt werden. F4 gewährt direkten Zugriff.

Kampfmodus (linker Bildschirmrand)

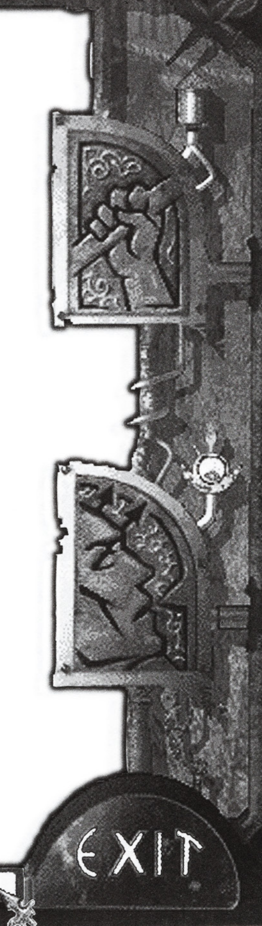
Mit ← oder → den Kampfmodus zwischen Normal und Automatisch festlegen. (Das Symbol am linken Bildschirmrand leuchtet bei Automatisch auf und ist bei Normal dunkel). Während des Spiels auf C drücken, um Kampf ein- oder auszuschalten. Bei Normal (vorgegeben), lenken Sie den Kampf. Bei Automatisch, halten Sie Ctrl gedrückt, und Arkhan kämpft automatisch.

Bildschirmschattierung (rechter Bildschirmrand)

Hier haben Sie die Wahl zwischen 4 Möglichkeiten. Auto ist vorgegeben und optimiert die Schattierung für Ihr System. Falls auf Ihrem Computer möglich, stellen Sie auf Detail Detaillevel I um (sehr gute Wiedergabe). Falls Sie damit beim Spielen Schwierigkeiten haben, gehen Sie auf Stufe II (ziemlich gute Wiedergabe), III (vereinfacht) oder Auto.

Mit Esc (oder durch Klicken auf das Dark Earth Symbol) zum Hauptmenü zurück.

Für weitere Erklärungen auf die Links des Bildes unten klicken.





Arkhan

Zeigt Arkhan. Seine Schattierung ändert sich, je nachdem ob Sie die Stufe Auto, I, II oder III einstellen.

Wichtig: Arkhan verändert sich während des Spiels.

Bildschirmschattierung Stufe III

Hier können Sie die Schattierung auf die vereinfachte Stufe einstellen. Auf ↑ oder ↓ und Eingabe drücken (oder hier klicken).

Bildschirmschattierung Stufe II

Hier können Sie die Schattierung auf die "ziemlich gute Wiedergabe" einstellen, falls Ihr System es Ihnen ermöglicht. Auf ↑ oder ↓ und Eingabe drücken (oder hier klicken). Falls Sie mit dieser Einstellung Probleme haben, Einstellung zurück auf Auto stellen.

Bildschirmschattierung Stufe I

Hier können Sie die Schattierung auf die "sehr gute Wiedergabe" einstellen, falls Ihr System es Ihnen ermöglicht. Auf ↑ oder ↓ und Eingabe drücken (oder

hier klicken). Falls Sie mit dieser Einstellung Probleme haben, Einstellung zurück auf Auto stellen.

Bildschirmschattierung Stufe Auto

Diese Stufe ist optimal für Ihr System und vom Programm vorgegeben. Auf ↑ oder ↓ und Eingabe drücken (oder hier klicken).

Kampfmodus

Auf ↑ oder ↓ drücken, um den Modus zwischen Normal und Automatisch festzulegen. Dieses Symbol leuchtet bei Automatisch auf und ist bei Normal dunkel.

Dark Earth Symbol

Auf Esc drücken (oder hier klicken) und Sie sind wieder im Hauptmenü oder zurück beim Spiel.

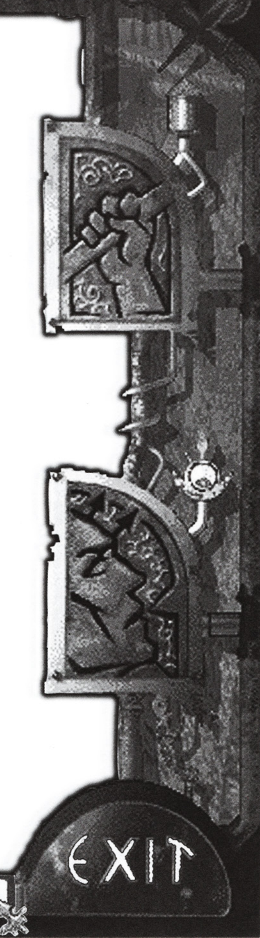
Ton

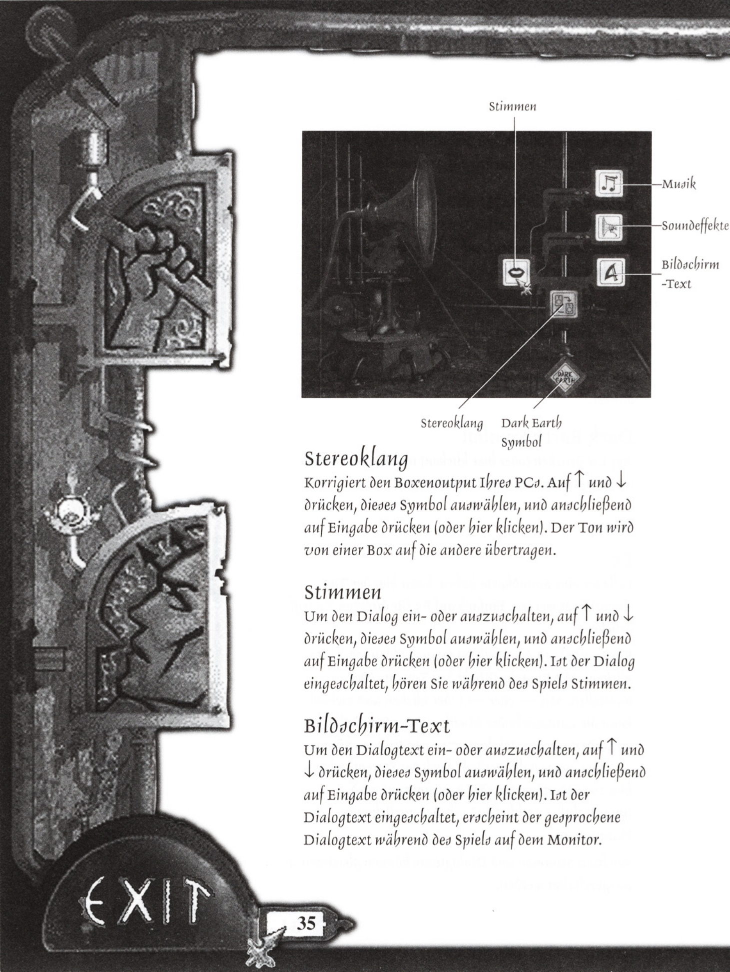
F5

Falls Sie eine Soundkarte haben, kann hier der Ton eingerichtet werden. Einfach auf F5 für direkten Zugriff drücken.

Ein Symbol mit den Pfeiltasten auswählen (oder hier klicken). Mit Eingabe (Klick) den Ton an- oder ausstellen. Mit ← oder → (oder klicken und ziehen) kann die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte verändert werden. Dialogtexte und Stimmen können an- oder ausgestellt werden. Auch der Stereoton kann hier verändert werden (der Boxenoutput wird umgedreht). Anschließend mit Esc zurück zum Hauptmenü.

Wichtig: Stimmen und Dialogtexte können gleichzeitig ausgeschaltet werden.





Stereoklang

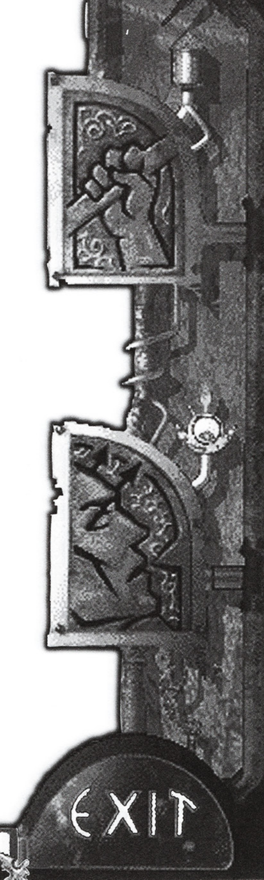
Korrigiert den Boxenoutput Ihres PCs. Auf ↑ und ↓ drücken, dieses Symbol auswählen, und anschließend auf Eingabe drücken (oder hier klicken). Der Ton wird von einer Box auf die andere übertragen.

Stimmen

Um den Dialog ein- oder auszuschalten, auf ↑ und ↓ drücken, dieses Symbol auswählen, und anschließend auf Eingabe drücken (oder hier klicken). Ist der Dialog eingeschaltet, hören Sie während des Spiels Stimmen.

Bildschirm-Text

Um den Dialogtext ein- oder auszuschalten, auf ↑ und ↓ drücken, dieses Symbol auswählen, und anschließend auf Eingabe drücken (oder hier klicken). Ist der Dialogtext eingeschaltet, erscheint der gesprochene Dialogtext während des Spiels auf dem Monitor.



Soundeffekte

Dieses Symbol mit ↑ oder ↓ und Eingabe auswählen (oder klicken), und die Lautstärke der Soundeffekte mit ← oder → regeln (oder auf den Pegel klicken und diesen ziehen). Um die Soundeffekte auszustellen, den Pegel ganz nach links ziehen (oder hier klicken).

Musik

Dieses Symbol mit ↑ oder ↓ und Eingabe auswählen (oder klicken), und die Lautstärke der Musik mit ← oder → regeln (oder auf den Pegel klicken und diesen ziehen). Um die Musik auszustellen, den Pegel ganz nach links ziehen (oder hier klicken).

Dark Earth Symbol

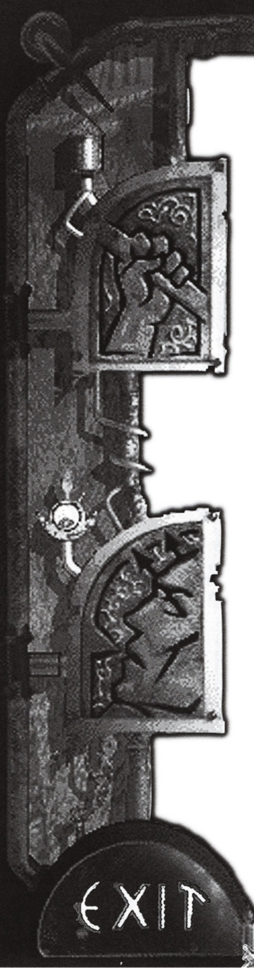
Auf Esc drücken (oder hier klicken) und Sie sind wieder im Hauptmenü.

Filmsequenzen

F6

Sie können bereits gezeigte Filmsequenzen noch einmal abspielen. Mit F6 haben Sie direkten Zugriff.

Die Filmsequenzen können mit Hilfe der Pfeiltasten ausgewählt werden (oder auf Pfeile klicken). Eine kleine Zahl am unteren Bildschirmrand zeigt an, ob die Szene auf der CD1, CD2 oder auf beiden ist. Die Wahl mit Eingabe bestätigen. Die Wiedergabe ist für volle Bildschirmgröße programmiert. Diese Größe kann mit plus (+) oder minus (-) im Zahlenblock geändert werden. Mit der Taste / im Zahlenblock können Sie



Filmsequenzen in High Color sehen und mit * gehen Sie zurück zur vollen Bildschirmgröße. Mit Esc zurück zum Hauptmenü.

Mit Esc kann eine Szene jederzeit unterbrochen werden.

Vorschau

Die gewählte Film-Animation kann zuvor als Bild betrachtet werden. Falls es sich um den gewünschten Film handelt, mit Eingabe bestätigen. Falls Sie einen anderen Film sehen wollen, ↑ oder ↓ drücken (oder auf die Pfeile klicken) und Eingabe drücken. Eine kleine Zahl am unteren Bildschirmrand zeigt an, ob die Szene auf der CD 1, CD 2 oder auf beiden ist. Der Film ist für volle Bildschirmgröße vorgesehen. Die Bildgröße kann mit den Zahlentasten und plus (+) oder minus (-) geändert werden. Kann mit den Zahlentasten und (/) oder (*) High Color Version oder volle Bildschirmgröße sehen.

Liste

Die gewünschte Filmsequenz kann mit ↑ und ↓ von der Liste ausgewählt werden (oder auf die Pfeile klicken). Anschließend auf Eingabe drücken. Die Filmsequenz ist für volle Bildschirmgröße vorgesehen. Die Bildgröße kann mit plus (+) oder minus (-) im Zahlenblock geändert werden. Mit / schalten Sie auf High Color um, mit * wieder auf die volle Bildschirmgröße.

Dark Earth Symbol

Auf Esc drücken (oder hier klicken) und Sie sind wieder im Hauptmenü.

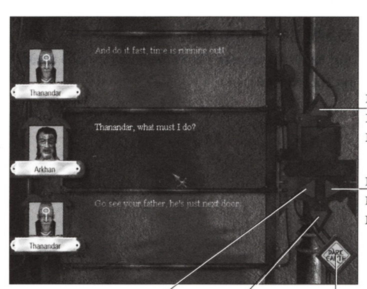
Dialogtext

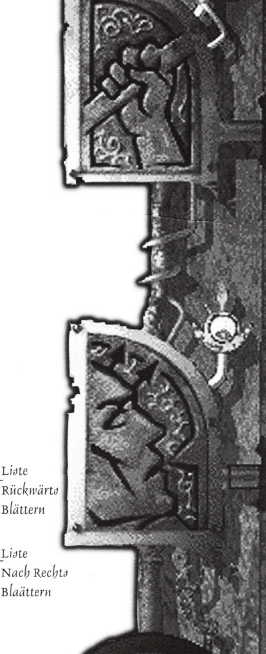
F7

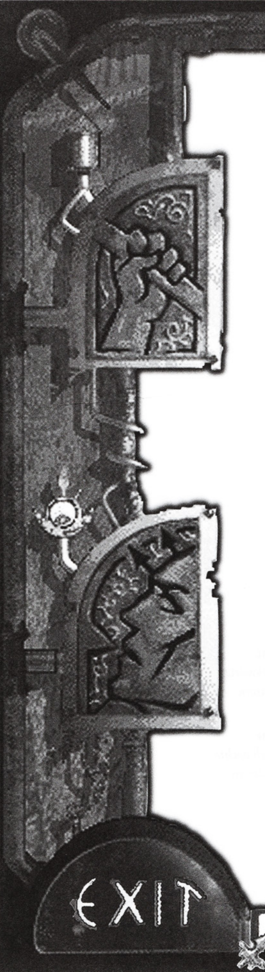
Sie können den Dialogtext auf Hinweise untersuchen, allerdings erst, wenn dieser bereits im Spiel stattgefunden hat. Mit F7 haben Sie direkten Zugriff.

Um den Text von jeder Person zu sehen, auf Home drücken. Falls Sie nur einen bestimmten Darstellertext sehen wollen, ← und → solange gedrückt halten, bis das Bild und der Name dieser Person erscheint und dann mit Eingabe bestätigen (oder klicken). Der zuletzt gesprochene Dialog dieser Person erscheint in der Mitte der Liste. Der vorige Dialog ist davor, der nächste Dialog dahinter. Dies hilft Ihnen, den Dialog zeitlich einzuordnen. Die richtige Stelle des Dialogtextes finden Sie jeweils mit ↑ und ↓. Mit Esc zurück zum Hauptmenü.

Für weitere Erklärungen auf die Links des Bildes unten klicken.







Liste rückwärts blättern

Auf ↑ drücken (oder klicken), um den Text Ihrer Wahl zu finden.

Liste vorwärts blättern

Auf ↓ drücken (oder klicken), um den Text Ihrer Wahl zu finden.

Liste nach rechts blättern

Auf → drücken (oder hier klicken), um das Bild und den Namen einer beliebigen Person zu finden. Dann auf ↑ and ↓ drücken (oder klicken), um den Text Ihrer Wahl zu finden.

Liste nach links blättern

Auf ← drücken (oder hier klicken), um das Bild und den Namen einer beliebigen Person zu finden. Dann auf ↑ and ↓ drücken (oder klicken), um den Text Ihrer Wahl zu finden.

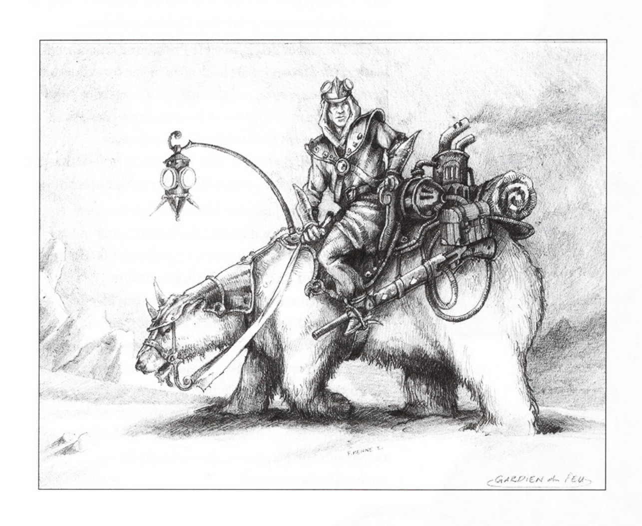
Dark Earth Symbol

Auf Esc drücken (oder hier klicken) und Sie sind wieder im Hauptmenü.


EXIT



Die Geschichte von Dark Earth





Und es war kein Licht...

"... Hier ist Troy McFly von den CNM News. Zur Zeit befinde ich mich in Cavefree, Arizona, mitten in einer Gefahrenzone. Soeben haben wir von Wissenschaftlern erfahren, daß das gesamte Land von Meteroiten zerstört werden wird - was Gott verhüten möge - falls die Operation "Guardian Angel" nicht erfolgreich sein sollte. Wir alle hier stehen unter enormen Stress. Die Leute starren in den Himmel und warten auf erste Zeichen des Kometen, der unter dem Namen "Schwarzer Mond" oder "Die Rache Gottes" bekannt ist. Viele haben bereits eine Entscheidung getroffen und sind vor der drohenden Gefahr in angeblich weniger gefährdete Gebiete geflohen... "

Am 6. Dezember 2054, machte Professor Erataux vom Institut für Sternenkunde hoch oben in den französischen Pyrénéen ein riesiges, unbekanntes Sternengebilde durch sein Teleskop aus: ein Komet, der zuvor von der Sonne verdeckt gewesen war und der direkt auf unser Sonnensystem zusteuerte. Der Professor informierte sofort seine Kollegen in der ganzen Welt über seine Entdeckung.

Am 8. Dezember fand eine blitzschnell einberufene Konferenz im International Calculation Center in New York unter der Beteiligung von 12 weltweit führenden Sternforschern statt. Dort verglichen sie ihre Berechnungen und tauschten ihre Bedenken über die Flugbahn des Erataux Kometen aus. Die Computer des ICC bestätigten bald, was die Forscher bereits gefürchtet hatten: Der Komet würde in einem Abstand von weniger als 40.000 km an der Erde vorbeifliegen, und zwar am 23. Dezember. Bei diesem geringen Abstand schien es unvermeidlich, daß Bruchteile des Kometen auf die Erde treffen würden. Na, das würde vielleicht ein Weihnachtsfest werden!

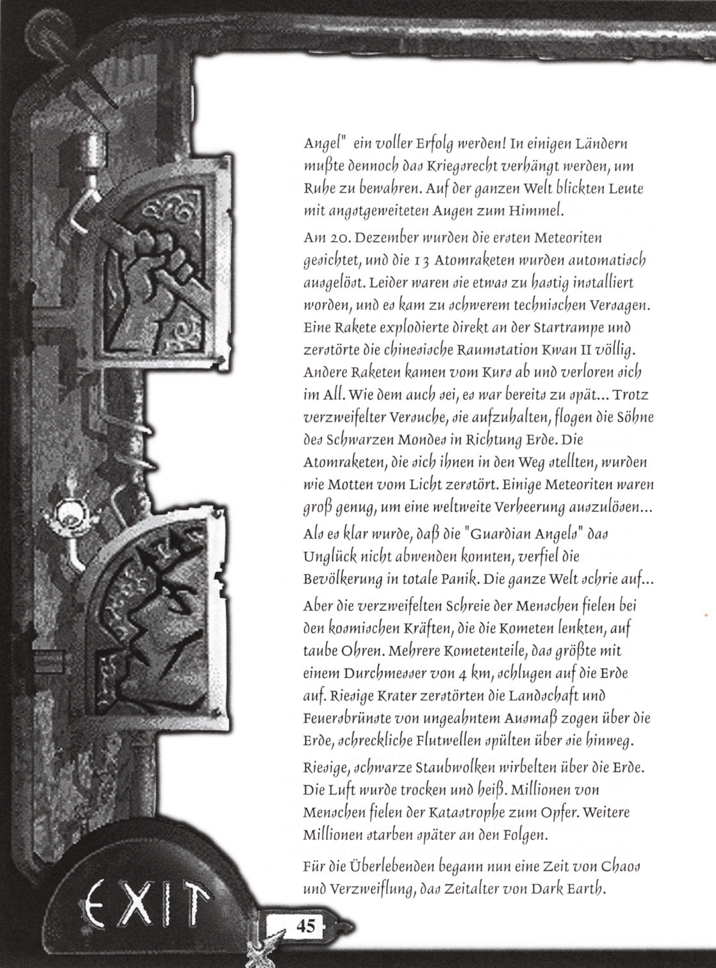
Am 10. Dezember trafen mehr als 30 Staatsoberhäupter in Genf zu einem geheimen Gipfeltreffen ein. Die einzige Information, die über diese Konferenz durchsickerte, gab an, sie würden über die Erhaltung des Weltfriedens in Anbetracht der neuen Umstände debattieren.

Am 12. Dezember wurde die Operation "Guardian Angel" ins Leben gerufen. 13 Weltraumstationen und Satelliten, die im All um die Erde kreisten, wurden mit Atomraketen ausgestattet. Sinn dieser Aktion war es, sämtliche Bruchteile des Erataux Kometen entweder von der Erde abzulenken oder zu zerstören.

Mehrere Raumfähren mit Raketen und Astronauten an Bord wurden zu den Weltraumstationen entsandt. Jeder "Guardian Angel" wurde mit 10 riesigen stratosphärischen Atomraketen Marke Thunderstrike ausgestattet. Um die öffentliche Ordnung zu aufrecht zu erhalten, wurde eine offizielle Pressemitteilung formuliert, die diese Aktion als notwendige technische Wartung bezeichnete.

Am 15. Dezember bekam die World Times Wind von der Sache und berichtete über die Operation "Guardian Angel" und die Gefahr, die der Komet für die Erde bedeutete. Bald liefen bei der gesamten Weltpresse die Drähte heiß. Die Nachricht von der Gefahr durch den Kometen löste eine bisher unübertroffene Welle von weltweiter Panik aus. Die Kriminalität uferte völlig aus, und die Selbstmordrate stieg ins Astronomische. In Massen suchten die Leute Zuflucht in Kirchen, Synagogen, Moscheen, Tempeln und Gotteshäusern aller Art. Die Staatsoberhäupter waren nun gezwungen, sich mit der Gefahr öffentlich auseinanderzusetzen. Sie taten alles in ihrer Gewalt stehende, um den Leuten die Angst zu nehmen. Natürlich würde Operation "Guardian

EXIT



Angel" ein voller Erfolg werden! In einigen Ländern mußte dennoch das Kriegsrecht verhängt werden, um Ruhe zu bewahren. Auf der ganzen Welt blickten Leute mit angstgeweiteten Augen zum Himmel.

Am 20. Dezember wurden die ersten Meteoriten gesichtet, und die 13 Atomraketen wurden automatisch ausgelöst. Leider waren sie etwas zu hastig installiert worden, und es kam zu schwerem technischen Versagen. Eine Rakete explodierte direkt an der Startrampe und zerstörte die chinesische Raumstation Kwan II völlig. Andere Raketen kamen vom Kurs ab und verloren sich im All. Wie dem auch sei, es war bereits zu spät... Trotz verzweifelter Versuche, sie aufzuhalten, flogen die Söhne des Schwarzen Mondes in Richtung Erde. Die Atomraketen, die sich ihnen in den Weg stellten, wurden wie Motten vom Licht zerstört. Einige Meteoriten waren groß genug, um eine weltweite Verheerung auszulösen...

Als es klar wurde, daß die "Guardian Angels" das Unglück nicht abwenden konnten, verfiel die Bevölkerung in totale Panik. Die ganze Welt schrie auf...

Aber die verzweifelten Schreie der Menschen fielen bei den kosmischen Kräften, die die Kometen lenkten, auf taube Ohren. Mehrere Kometenteile, das größte mit einem Durchmesser von 4 km, schlugen auf die Erde auf. Riesige Krater zerstörten die Landschaft und Feuersbrünste von ungeahntem Ausmaß zogen über die Erde, schreckliche Flutwellen spülten über sie hinweg.

Riesige, schwarze Staubwolken wirbelten über die Erde. Die Luft wurde trocken und heiß. Millionen von Menschen fielen der Katastrophe zum Opfer. Weitere Millionen starben später an den Folgen.

Für die Überlebenden begann nun eine Zeit von Chaos und Verzweiflung, das Zeitalter von Dark Earth.

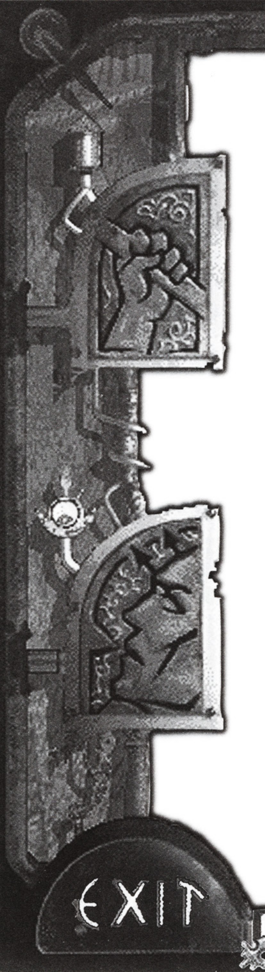
Klima

"... Ich bahnte mir mühsam meinen Weg über die klebrige Erde, mit eingezogenen Schultern, meinen Hundefellmantel bis über die Ohren gezogen, um meine Kehle vor dem feuchten, staubigen Wind zu schützen. Ich hatte meine Augen fest auf den Boden gerichtet, weil ich Angst hatte, in einen dieser mit eisigem Schlamm gefüllten Gräben zu fallen. Ich versuchte, so schnell wie möglich voranzukommen. In nur wenigen Stunden würde es völlig dunkel sein, und ich wußte, daß ich so schnell wie möglich zum Stalliten zurückkehren mußte, falls ich das Licht des Sonnengottes jemals wiedersehen wollte..."

Die Verheerung hatte katastrophale Folgen für das Klima der Erde. Das Land rund um die Meteoritenkrater war völlig zerstört. Das Feuer hatte wild gewütet und die riesigen Flutwellen hatten das Land für immer verwüstet. Die schwarze Staubwolke, die wie ein Leichentuch über der Erde hängt, hat die Erde kalt und finster werden lassen. Jenseits der Lichtlöcher steigt die Temperatur selbst am Äquator selten über 10 Grad Celsius und kann in den ehemaligen gemäßigten Zonen bis zu -40 Grad Celsius fallen. Die mutigen Nomadenkarawanen, die von Stallit zu Stallit ziehen, fallen regelmäßig schwarzen Hagelstürmen zum Opfer. Auch der Regen ist schwarz und meistens säurehaltig, und man sollte ihn möglichst vermeiden.

Ohne Licht konnten die meisten Pflanzen keine Photosynthese mehr durchführen. Dies führte zum Tod vieler Pflanzenfresser. Nun enthält die Luft weniger Sauerstoff als früher.

EXIT



Der Boden ist mit grauem Staub bedeckt. Sandstürme wirbeln oft über die Erde dahin und den Unvorsichtigen droht der Erstickungstod.

Am gefährlichsten ist die seltsame brodelnde schwarze Substanz in den Wüstengegenden. Man sagt, daß ein Schicksal schlimmer als der Tod denjenigen erwartet, der sie berührt...

Nach der Großen Katastrophe wurden viele Vulkan wieder aktiv. Von Zeit zu Zeit spucken sie Rauch, Aschenregen und Lavaströme auf das Land.

Schlimmer noch, viele Atomkraftwerke und Müllverbrennungsanlagen wurden zerstört, und riesige Gebiete radioaktiv verseucht. Diese Gegenden und die Wüstengebiete mit der schwarzen Substanz werden von den Menschen von Dark Earth "Todeszonen" genannt.

Flora und Fauna von Dark Earth

"...Der Hund lauerte still in seinem Versteck zwischen den grauköpfigen Pilzen, die in kleinen Ansammlungen aus dem Boden schossen. Manchmal landete ein Vogel auf einem der großen gummiartigen Gewächse, pickte ein paar Stücke heraus und flog weiter. Der Hund rührte sich nicht. Er wußte, daß er keine Chance hatte, den Vogel zu erreichen bevor er davonflog. Wenig später jedoch, fing sein Blick ein Huschen im spärlichen Unterholz ein; ein kurzes Schimmern von gelblich braunem Fell zwischen zwei dürren schwärzlichen Pflanzen. Es zuckte um seine Nase, die Muskeln unter seinem schwarzen Fell spannten sich. Er verharrte

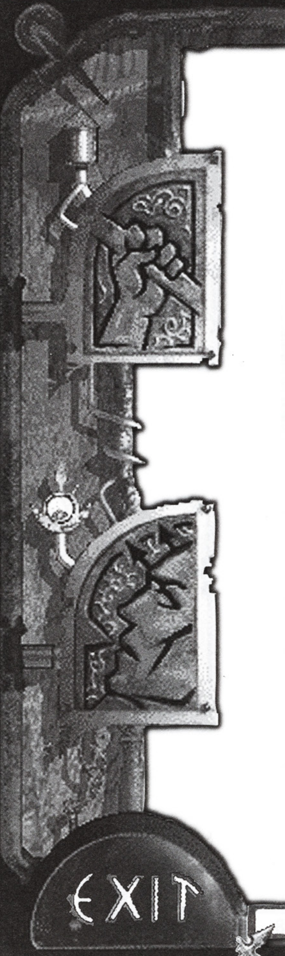
einige Sekunden und sprang. Sein Opfer, eine fette, pelzige Ratte, hatte keine Zeit zu reagieren. Er brach ihr mit einem kurzen Biß das Genick und schlang sie hinunter. Eine kleine Mahlzeit, die nicht lange vorhalten würde. Er hob noch einmal witternd den Kopf und legte sich nieder, um geduldig auf neue Beute zu warten. Alles in allem war es heute nicht schlecht gelaufen, aber morgen würde er sich eine neue Stelle suchen müssen..."



Die Große Katastrophe hatte dramatische Folgen für die gesamte Flora und Fauna der Erde. Feuer und Flutkatastrophen verwüsteten einige Gegenden so sehr, daß niemand hoffen konnte, die Natur würde sich wieder erholen. Der größte Schaden wurde dem Pflanzenreich durch die riesige Wolke schwarzen Staubs zuteil, die Photosynthese weitgehend unmöglich macht.

Nur die widerstandsfähigsten Pflanzen haben überlebt: einige Algenarten, außerdem Flechten und Pilze. Sie bilden die wichtigsten neuen Nahrungsquellen für Mensch und Tier. Die einzigen Pflanzen, die noch Photosynthese betreiben sind solche, die mit wenig Licht überleben können. Die dunklen, braun-schwarzen Farbtöne ihrer Blätter tragen zu der ohnehin schon bedrohlichen Atmosphäre der Zerstörung im Reich der Finsternis bei. Einige der Stalliten betreiben Gewächshäuser in denen eine kleine Zahl von

EXIT



Grünpflanzen und Blumen überleben kann. Auf Dark Earth ist es ein seltenes Ereignis, eine Rose als Geschenk zu erhalten; ein Privileg, das nur wenigen vorbehalten ist.

Wie zu erwarten, hat das Verschwinden von großen Teilen der Vegetation in der Nahrungskette irreparable Schäden hinterlassen. Alle Tierarten, von den kleinsten bis zu den größten, hatten unmittelbar nach der Großen Katastrophe gleichermaßen schlimme Leiden zu erdulden. Die großen Pflanzenfresser wie Pferde, Vieh oder Elefanten waren die ersten, die millionenfachen Tod erlitten. Aufgrund der extremen Knappheit von Beutetieren starben wenig später auch große Zahlen von Fleischfressern. Allesfresser hatten wahrscheinlich noch die besten Überlebenschancen, aber auch von ihnen gingen viele an Hunger, Kälte oder Krankheiten ein.

Viele Arten, wie Vögel, Affen und Nagetiere starben ebenfalls, weil ihnen durch die Zerstörung von Bäumen und Buschwerk der Lebensraum genommen war.

Einige Insekten hatten für eine gewisse Zeit ein leichtes Leben und ernährten sich von verrottenden und verwesenden Pflanzen. Aber diese "fetten Jahre" dauerten nicht lange an. Spinnentiere und Insekten konnten sich jedoch dank ihrer unglaublichen Anpassungsfähigkeit schnell an die neuen klimatischen Verhältnisse gewöhnen. Die meisten Arten leben nun tief im Boden. In den Städten sieht man am ehesten noch Ameisen, Spinnen und Skorpione. Einige mutierte Spezies sind wegen ihres tödlichen Gifts überall gefürchtet.

Trotz der schlechten Luft konnten die Vögel in den ersten Jahren nach der großen Katastrophe, dank der übermäßigen Verbreitung von Insekten, gut überleben. Sie mußten jedoch lernen, ohne den Schutz der Bäume, und ohne die zur Wanderung nötigen Orientierungspunkte zu auszukommen.

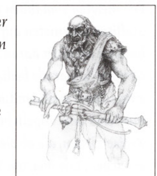
Die meisten von ihnen leben nun in der Nähe der Stalliten und nisten auf Gebäuden. Die Menschen hindern sie nicht daran, den Vögel gelten im Kult des Großen Solaar als heilig. Reisende, die von weitem einen Quell Heiligen Lichts erblicken, können oft hunderte von Vögeln beobachten, die ihre endlosen Kreise ziehen, als ob sie versuchten, den Sonnengott zu erreichen. Die meisten Tiere sind in die Wildnis zurückgekehrt und folgen allein ihrem Instinkt. Es gibt jedoch noch einige zahme oder halbwilde Hunde in den Stalliten. Hier und da werden Schlangen als Haustiere gehalten, seltener sind Katzen. Einige Stalliten sind berühmt für ihre zahmen Bären, die den Wächtern des Feuers gehören.

Die Bevölkerung

"...Mein Name ist Ruel, Hüter des Feuers in Dohymion. Zusammen mit zehn anderen Männern bewache ich das Nordtor. Ich bin noch nicht lange Hüter. Als Hulvar Regtorn nicht von seiner Expedition ins Reich der Finsternis zurückkehrte, haben sie mir diese Aufgabe zugeteilt. Sie sagen aber, daß ich meine Sache gut mache. Es stimmt auch, daß ich der schnellste bin, wenn es darum geht, abends die Lampen anzuzünden, die ringsum die Mauern der Stadt anstrahlen. Als ich gestern meine Runde gedreht

EXIT

habe, ist eine kleine Gruppe Nomaden am Tor angekommen. Ich konnte in ihren Gesichtern sehen, wie anstrengend ihre Reise war und wie erleichtert sie waren, daß sie den Schutz des Stalliten endlich erreicht hatten. Ihre Augen erfreuten sich am Licht, ihre Haut an der Wärme, und sie waren glücklich wieder lachen zu können. Als ich das sah, verstand ich, wie viel bequemer mein eigenes Leben doch ist. Im stillen Gebet blickte ich auf zum Sonnengott und bat ihn, uns auf ewig Licht und Wärme zu senden, so daß wir das Dunkel um uns her ertragen können..."



Äußere Erscheinung

Die Männer und Frauen von Dark Earth sind meist kräftig und von mittlerer Körpergröße. Ihre Haut ist sehr hell (selbst die Haut der afrikanischen Völker ist merklich heller geworden), und sie haben blasse Augen. Die meisten können - zumindest zu einem gewissen Grad - im Dunkeln sehen, und sie haben eine große Widerstandsfähigkeit gegen Kälte und Giftstoffe entwickelt. Ihre Muskulatur ist feingliedrig und fest, und obwohl sie wenig Nahrung zu sich nehmen, lagert ihr Körper Fette an, die als Schutz vor Kälte wirken. Aus dem gleichen Grund ist ihr Haarwuchs stärker als der ihrer Vorfahren.

Ihre Kleidung hat unterschiedliche Form und Herkunft. Sie ist selten in gutem Zustand – das Leben ist hart, und die Versorgung mit Materialien ist wesentlich schlechter als in früheren Zeiten. Neben Tierhäuten

EXIT

und Fellen werden alte, extrem dauerhafte Materialien vom Vorher verarbeitet; außerdem gibt es in weniger zerstörten Gegenden Schaf- und Baumwolle sowie Leinen.

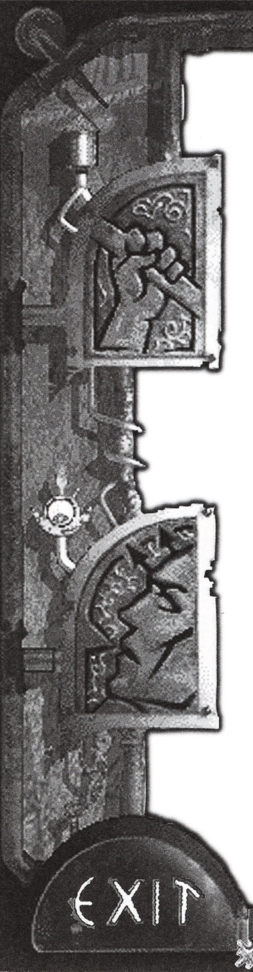
Während die Lichtbewohner, die Bevölkerung der Stalliten, vergleichsweise leichte Kleidung tragen können, müssen diejenigen, die sich – wie die nomadischen Wanderer - hinaus ins Reich der Finsternis wagen, von Kopf bis Fuß in die widerstandsfähigste und wärmste Kleidung hüllen. Die Wanderer tragen oft behelfsmäßige, einfachste Sonnenbrillen, um ihre Augen vor dem Sonnenlicht zu schützen, besonders wenn sie gerade aus dem Reich der Finsternis zurückkehren.

Politische und soziale Ordnung

Die meisten Überlebenden haben sich zum Schutz in die Stalliten zurückgezogen. Sie haben Festungen errichtet, die sich zum Teil auf den Ruinen der alten Städte erheben. Sie werden Lichtbewohner genannt, und suchen in den Mauern der Stalliten nach Schutz und Geborgenheit.

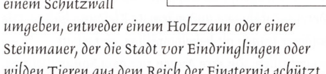
Obwohl die Lichtbewohner den Wanderern eher skeptisch gegenüberstehen (viele sind verbannte Verbrecher, andere hat das Herumziehen seltsam verändert), sind sie doch auf diese angewiesen, da sie ihnen unter anderem Baumaterial liefern. Viele Lichtbewohner bewundern die Wanderer insgeheim um ihren Mut und ihre Abenteuerlust.





Aufbau der Stalliten

Obwohl die Stalliten oft von unterschiedlicher Form und Größe sind, sind sie sich doch im Aufbau sehr ähnlich.



Die Stalliten sind von einem Schutzwall umgeben, entweder einem Holzzaun oder einer Steinmauer, der die Stadt vor Eindringlingen oder wilden Tieren aus dem Reich der Finsternis schützt.

In der Mitte der Stalliten befindet sich der Große Tempel, das Nervenzentrum der Stadt. Meistens ist der Tempel das größte und wichtigste Gebäude. Form und Struktur des Tempels weisen je nach Stadt Unterschiede auf, aber alle Tempel sind stets hell erleuchtet. Tagsüber trifft ein Sonnenstrahl auf das Innere des Tempels. Die Gläubigen versammeln sich hier, um Rahal, den Sonnengott anzubeten.

Das Hauptquartier der Hüter des Feuers, ein wuchtiges, einfaches Gebäude, befindet sich meistens in unmittelbarer Nähe des Großen Tempels. Häufig befindet sich hier auch der Brunnen. Weitere Quartiere sind entlang der Schutzwälle angesiedelt. Alle übrigen Gebäude sind je nach Stallit unterschiedlich angeordnet. Die Felder und Obstgärten befinden sich meist am Stadtrand.

Stände und Berufe

Die Bevölkerung der Stalliten unterteilt sich in 5 verschiedene Gruppen. Da die Religion eine bedeutende

Stellung einnimmt, werden die Stalliten von Predigern, unterstützt von den Soldaten der Hüter des Feuers, regiert. Anschließend kommen die Erbauer und Ernährer, die ungefähr 50% der Bevölkerung ausmachen. Die unterste Schicht sind die sogenannten Lumpensammler.

Die Prediger



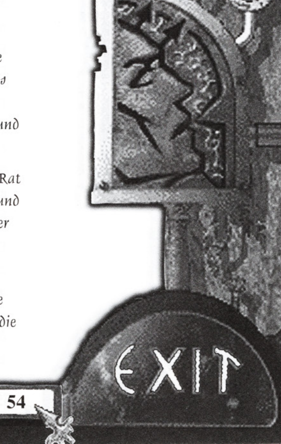
Die Prediger sind die Priester des Sonnengottes oder Großen Solaar. Sie sprechen Gebete, damit der Große Solaar die Erde weiterhin mit seinem Licht segnet. Die Priester sorgen dafür, daß die Bevölkerung den Sonnengott anbetet und an allen Zeremonien und Ritualen teilnimmt.

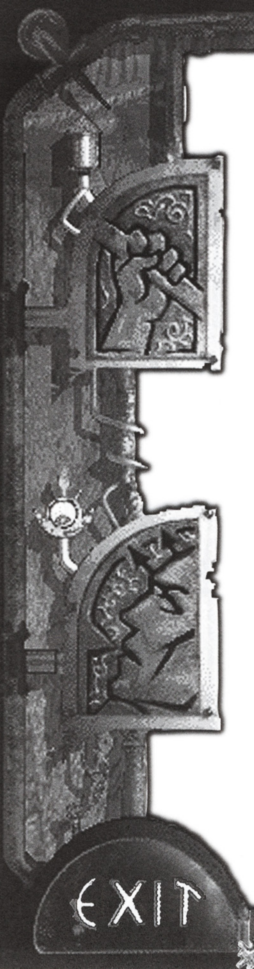
Die Priester sind gleichzeitig auch Wissenschaftler und Gelehrte. Sie bringen der Bevölkerung Lesen und Schreiben bei und sorgen für ärztliche Betreuung.

Ihre Bekleidung ist je nach Stallit unterschiedlich, sie tragen aber stets helle Farben. Diese Stoffe ziehen das Licht an, reflektieren es, und strahlen es auf die Gläubigen. Die Prediger lieben Quarz und Kristall, und stellen Schmuck daraus her.

Unter dem Vorsitz des Großen Predigers regiert der Rat den Stalliten. Er überwacht die Nahrungszuteilung und die Expeditionen außerhalb der Festungsanlagen. Der Rat sitzt Gericht über alle Verbrechen, die innerhalb des Stalliten begangen werden.

Die Prediger haben absolute Gewalt im Stalliten. Die Bevölkerung akzeptiert das soweit, insbesondere da die





Prediger ihnen Licht bringen. Nichts ist schlimmer als die dunklen Schatten des Reichs der Finsternis.

Die Hüter des Feuers



Die Hüter des Feuers sind der starke Arm der Prediger. Sie sind kräftige, patente Kerle, die schon viel herumgekommen sind, anders als die Prediger, die die Sicherheit des Tempels so gut wie nie verlassen. Die Hüter des Feuers sind für die Sicherheit innerhalb des Stalliten verantwortlich and bewachen die Festungsanlagen, damit kein Feind eindringen kann.

Nachts entzünden sie riesige Fackeln, die das Innere der Stadt und die Mauern beleuchten, und große Kessel, um die sich die Armen scharen, um sich am Feuer zu wärmen. Die Hüter des Feuers achten darauf, daß das Feuer nie ausgeht. Sie versorgen die Bevölkerung mit Fackeln und Brennstoff.

Die Ölmeister, die auch zu den Hütern des Feuers gehören, gewinnen aus einer bestimmten Pflanzenart ein zähflüssiges Öl, das als Brennstoff dient. Eine Schüssel Ruegöl brennt mehrere Stunden. Es wird aus einer schwarzen Pflanze gewonnen, die auch Fasern für Stoff liefert.

Die Hüter des Feuers sind auch für die FaRaha zuständig, ein kompliziertes Spiegelsystem, das sich auf dem höchsten Gebäude befindet. Es sendet gebündelte Lichtstrahlen über den Stalliten und dient den Wanderern, die aus dem Reich der Finsternis zurückkommen, als Signal.

Die Hüter des Feuers sind gleichzeitig auch die Feuerwehr vom Stalliten.

Die Erbauer



Die Erbauer bauen und erhalten sämtliche Gebäude und Mauern des Stalliten. Sie stellen Möbel und Werkzeuge her. Auch die Bergarbeiter unter Tage in den Salz-, Kohle- und Erzminen gehören zu dieser Bevölkerungsgruppe. Sie sind harte Kerle, durch Gefahr und Tod abgehärtet, und an die Arbeit in dem gefährlichen Reich der Finsternis gewöhnt.

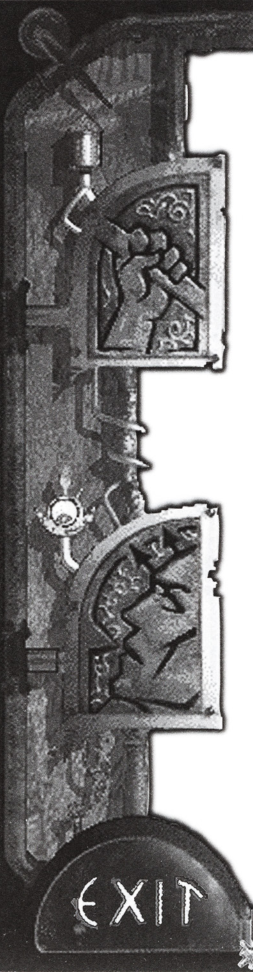
Die Prediger verteilen alles, was die Erbauer herstellen, an die Bevölkerung. Natürlich erhalten die Erbauer selbst die schönsten Häuser, Möbel und Haushaltswaren.

Die Ernährer



Die Ernährer von Dark Earth haben die wichtige Aufgabe, die wenigen Felder zu bestellen, die Obstgärten zu bearbeiten, das Vieh zu hüten, Wild zu jagen, oder in den Ruinen nach Essen vom Vorher zu suchen (Dosen, gefriergetrocknete Lebensmittel). Die Prediger erhalten einen Anteil an allem, was die Providers erarbeiten oder erbeuten, der an die übrige Bevölkerung verteilt wird. Über den Rest verfügen die Providers nach eigenem Belieben.





Die Lumpensammler



Die Lumpensammler stellen die arme Unterschicht der Stalliten dar. Einige sind einfach nur zu alt oder zu jung, um einer anderen Schicht anzugehören. Andere sind verkrüppelt, unfähig oder unwillig, einer geregelten Tätigkeit nachzugehen.

Die Lumpensammler durchwühlen den Müll und durchstöbern verlassene Gebäude und Ruinen nach allem, was sich zu Geld machen läßt, oder was ihnen Essen, ein warmes Plätzchen oder ein wenig Licht verschaffen kann. Einige Lumpensammler leben von Einbruch und Diebstahl, obwohl darauf Verbannung vom Stalliten steht. Eine Verbannung durch die Prediger kommt einer Todesstrafe gleich. Andere Lumpensammler nehmen an Expeditionen teil, die die Prediger organisieren. Sie verlassen den Stallit und kehren oft wochenlang nicht wieder.

Religion

Der Kult des Sonnengottes, des Großen Solaars, auch Vater des Lichts genannt, ist der Stützpfeiler der Bevölkerung von Dark Earth. Alle noch existierenden Inseln menschlicher Zivilisation befinden sich auf heiligem Grund, beschützt vom Sonnengott. In jedem Stalliten haben die Prediger als Missionare des Sonnengottes absolute Kontrolle über das Leben der Bevölkerung.

Das Glaubensbekenntnis der Prediger ist einfach: Der Sonnengott beschützt die Menschen vor dem Dunkel.

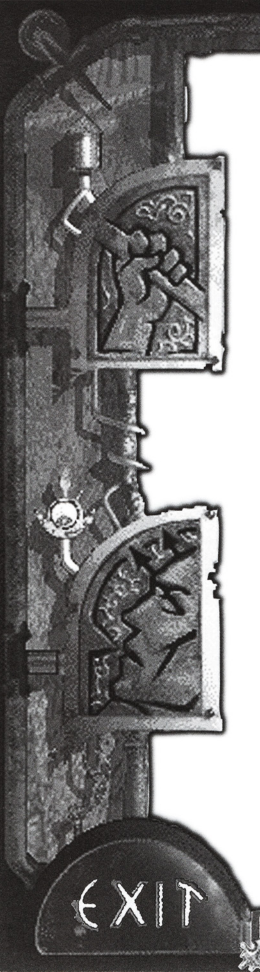
Er ist der Schöpfer allen Lebens, von jedermann gefürchtet und geachtet. Der Sonnengott ist allmächtig. Er sieht alles, was die Menschen tun. Er bringt Licht und Leben für diejenigen, die ihn anbeten, und straft diejenigen mit Feuer, die ihn oder seine Diener mißachten.

Man sagt, daß er eines Tages, wenn die Seelen der Menschen rein und ohne Sünde sind, seine Kinder auf die Erde schicken wird, um diese vom schwarzen Leichentuch der ewigen Dunkelheit zu befreien. Die ganze Erde wird wieder in das strahlende, lebensbringende Licht des Sonnengottes gehüllt sein.

Das Symbol des Sonnengottes ist ein weißer Kreis, von dem drei vertikale Bänder wie drei Sonnenstrahlen fließen. Dieses Symbol befindet sich in unterschiedlicher Form auf allen Kultgegenständen. Die Prediger rasieren ihre Köpfe und bemalen sie mit diesem heiligen Symbol. Das mittlere Band reicht bis ans Kinn, die beiden Seitenbänder gehen bis an die Wangenknochen. Dies ist ein Zeichen, daß der Sonnengott ihre Gedanken lenkt, durch ihre Augen sieht und mit ihrem Mund spricht.

Ihre Nähe zum Sonnengott, dem sie ihr Leben widmen, läßt auch die Prediger heilig erscheinen. Sie werden von den übrigen Bewohnern der Stalliten verehrt. Sie lenken das Leben der Lichtbewohner, verteilen Essen und Güter, und sprechen Gericht. Sie haben die Macht, einen verurteilten Verbrecher oder Ketzer mitsamt seiner Familie in das Reich der Finsternis zu verbannen, was einer Todesstrafe gleichkommt. Die Wanderer sind weniger religiös als die Lichtbewohner.





Aber an den Sonnengott glauben sie trotzdem auch. Wie sonst erklären sich diese hellen Sonnenstrahlen, die das schwarze Leichentuch durchschneiden? Viele Wanderer haben einen Zauberer in ihrer Gruppe, der ihnen bei der Ausübung ihres Glaubens hilft. Auch sind die Wanderer dermaßen auf die Prediger angewiesen, daß sie es niemals wagen würden, ihnen zu widersprechen.

Andere Zeiten, andere Sitten

Bedingt durch die ungastlichen Lebensbedingungen nach der Großen Katastrophe haben sich Moral, Sitten und Lebensanschauung der Menschheit wesentlich verändert. Nach dem plötzlichen Wegfall jeglichen Komforts und der Absicherung durch technische Errungenschaften, hat sich instinkthaftes Handeln beim Menschen schnell wieder durchgesetzt. Nur die Widerstandsfähigsten waren in der Lage die Katastrophen, die Epidemien, die Knappheit von Sauerstoff und Nahrung zu überleben, und sich nach und nach den neuen Verhältnissen anzupassen. In dieser wilden, unzivilisierten und unnachgiebigen Umgebung härtete sich der Mensch schnell gegen vieles ab. Wenn es die Situation erfordert handelt er ohne jede Rücksicht.

Aber die Menschen haben auch gelernt, die Gemeinschaft und den Wert menschlichen Lebens zu schätzen und zu achten.

Leben in Gemeinschaft

Ein Leben außerhalb der Gemeinschaft ist in Dark Earth ein gewagtes Unternehmen. Die Menschen verstanden schnell, daß es überlebenswichtig war,

Wissen und Fertigkeiten zu teilen und zusammenzuleben, um sich ernähren und verteidigen zu können. Selbst die ungeselligsten Wanderer schließen sich zu kleinen Gruppen zusammen. Die einzigen Ausnahmen bilden einsame Jäger, eine Handvoll Mystiker, die einen Schwur der Einsamkeit abgelegt haben, und solche, die mit ansteckenden Krankheiten infiziert sind, und sich allein ins Reich der Finsternis zurückziehen um dort zu sterben...

Es sei denn, sie finden den sagenhaften Clan der Verdammten, eine umherziehende Gruppe, deren Mitglieder, der Legende nach, alle von unheilbarer Krankheit befallen oder verkrüppelt sind.

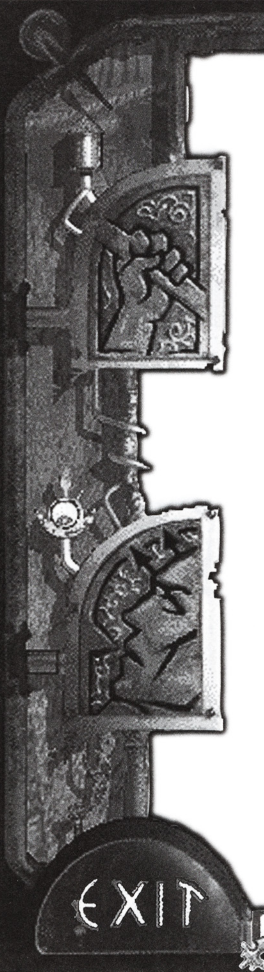
Leben in den Stalliten



Jeder Stallit hat seine Eigenheiten. Einige wurden in der freien Ebene gebaut, andere auf den Ruinen früherer Städte. Prediger, Hüter des Feuers, Erbauer und Ernährer wohnen meist in fest gemauerten Häusern. Die Lumpensammler jedoch hausen in verlassenen Gebäuden, in Hütten, oder sie suchen in alten Kellern Schutz.

Die Wanderer leben in dickwandigen Zelten, die an indianische Tipis erinnern. Wenn sie unterwegs sind, tragen sie die Zelte auf dem Rücken oder laden sie auf Karren. Wenn sie keinen angenehmeren oder besser geschützten Unterschlupf finden, schlagen sie die Zelte bei jedem Halt auf.





Nahrung

Die Ernährung der Bevölkerung von Dark Earth unterscheidet sich wesentlich von der Essenskultur der Zeit vor der Großen Katastrophe. Das Grundnahrungsmittel ist ein großer Pilz, der fast überall in der Umgebung der Stalliten und im Reich der Finsternis wächst. Man verarbeitet auch Wurzeln und ein der Minze verwandtes Gemüse zu Suppen oder anderen Gerichten. Weiterhin wird das Fleisch von Ratten, Mäusen und Schlangen, sowie bestimmte größere Insekten gegessen. Als Ergänzung zu der Rinder- und Schweinezucht, die von den Ernährern betrieben wird, bringen Jäger manchmal Wildschwein, Bär, Hund oder anderes Wild mit nach Hause. Doch Wildbret ist selten und wird für besondere Anlässe aufbewahrt – oder für besonders einflußreiche Leute.

Diejenigen Ernährer, die Land besitzen, sind in der Lage verschiedene Obst- und Gemüsesorten anzubauen, die jedoch nicht mit den Sorten vom Vorher vergleichbar sind. Leider gibt es nie genug für alle, und daher kommt nur eine privilegierte Minderheit in ihren Genuß. Das wichtigste Getränk ist Wasser aus Quellen und Brunnen, das mit Hilfe feinmaschiger Siebe gefiltert wird. Das Wasser ist oft verseucht, aber die Bewohner von Dark Earth sind über die Jahre weitgehend immun gegen Keime geworden. Einige Ernährer destillieren aus Pilzen ein starkes alkoholisches Getränk, aber nur wenige haben das Glück, Getränke vom Vorher probieren zu können, die man manchmal unter dem Schutt der Ruinen in alten Städten finden kann.

Partnerschaft

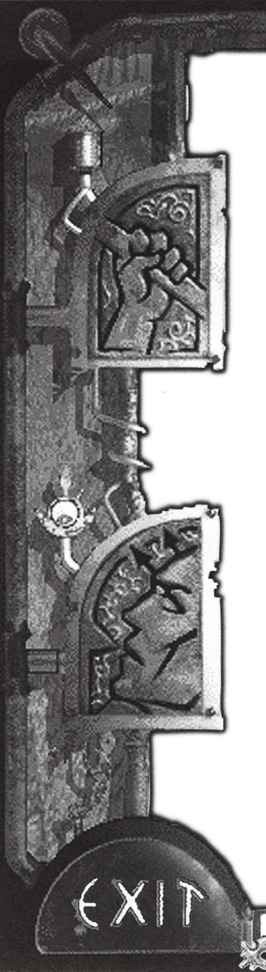
Bei einer kurzen Lebenserwartung – Menschen auf Dark Earth werden selten älter als 50 Jahre – und einer hohen Kindersterblichkeit scheint es nicht ungewöhnlich, daß Partnerschaften bereits im Alter von 15 bis 16 Jahren geschlossen werden. Polygamie gilt als natürliche Lebensform und wird in einigen Stalliten sogar ausdrücklich vom Klerus befürwortet. Frauen, die Männern oft körperlich in keiner Weise unterlegen sind, wird großer Respekt gezollt. Ihre Rolle als Mutter wird als das Wichtigste überhaupt geschätzt. Die wenigsten würden zögern, - wo nötig - einer Bande marodierender Krieger oder einem gereizten Bären gegenüberzutreten. Jedoch ist der Gedanke an Unfruchtbarkeit für die meisten Frauen einer der erschreckendsten. Unfruchtbarkeit ist auf Dark Earth eine Schande und bedeutet Verlust an Ansehen. Die Geburt eines Kindes erfüllt daher die Eltern mit großem Stolz und ist immer ein Anlaß großer Freude.

Kindheit

Bis zum Alter von drei Jahren werden die Kinder so weit wie möglich verwöhnt und vor der Härte des Klimas geschützt. Sie sind die Zukunft der Menschheit, und jeder Erwachsene wird alles was in seiner Macht steht tun, um einem Kind zu helfen. Trotzdem bleibt die Kindersterblichkeit hoch.

Offiziell erreicht ein Kind mit zwölf Jahren die Volljährigkeit. In einer religiösen Zeremonie wird das Kind dem Schutz des Sonnengottes anbefohlen und gilt anschließend als gleichberechtigter Bürger des Stalliten (wenn es den Lichtbewohnern angehört), oder aktives

EXIT



Mitglied seines Clans (wenn es ein Wanderer ist). Danach müssen die jungen Erwachsenen mithelfen, ihre Familie am Leben zu erhalten und sich in ihre jeweilige soziale Gruppe eingliedern.

Tod

Wenn ein Mensch stirbt, schreiben es die Bräuche vor, daß sein Körper verbrannt werden muß, damit seine Seele zum Sonnengott auffahren kann. Die Leiche eines Feindes offen der Verwesung preiszugeben oder ihn gar zu beerdigen, ist der sicherste Weg seine Seele in ewige Verdammnis zu schicken. Hat der Verstorbene ein gerechtes Leben geführt, wird seine Seele bei der Verbrennung sogleich zum Sonnengott aufsteigen. War er ein Ketzer, muß seine Seele auf ewig das Reich der Finsternis durchstreifen. War ein Sünder vor seinem Tod reumütig, so hat er die Gelegenheit, als Vogel wiedergeboren, die Sonne zu erreichen.

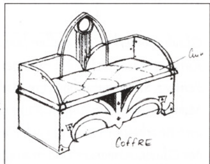
Aus diesem Grund gelten Vögel als heilige und unantastbare Geschöpfe. Einen Vogel zu verletzen oder sein Fleisch zu verzehren, ist eine Todsünde; ein Verbrechen gegen den Sonnengott selbst. Dennoch halten sich die Wanderer (oder vom Hungertod bedrohte Lichtbewohner) selten an dieses Gebot – ganz zum Entsetzen der Gläubigen.

Erziehung

Obwohl es keine Schulen auf Dark Earth gibt, sind diejenigen, die Lesen und Schreiben können, ebenso hoch angesehen wie die, die noch Überreste der Kultur des Vorher am Leben erhalten. In den meisten Stalliten und in einigen Clans der Wanderer finden sich Leute, die Kinder unterrichten können, was ihnen gewöhnlich

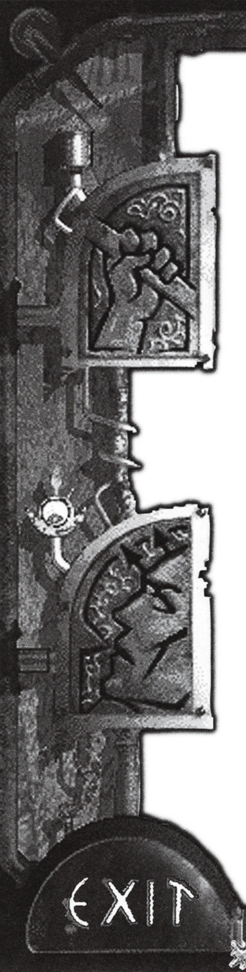
mit freier Kost und Wohnung vergolten wird. Die Prediger, die das Wissen bewahren, unterrichten zwar auch Lesen und Schreiben, widmen sich aber dabei fast ausschließlich den zukünftigen Mitgliedern des eigenen Ordens.

Kunst

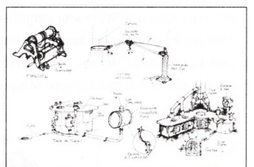


Aufgrund der ungastlichen Lebensumstände auf Dark Earth hat Kunst stark an Bedeutung verloren. Kunsthandwerk jedoch findet sich noch bei Goldschmieden und anderen Handwerkern, die Metall verarbeiten. Das Metall, das hier benutzt wird, stammt meist aus den Ruinen der alten Städte und wird auf dem Amboß oder mit Hilfe von improvisierten Schweißbrennern geformt. Ein weiteres Material, an dem keine Knappheit herrscht, ist Knochen. Die Skelette von Tieren - seltener auch von Menschen – werden genutzt um Schmuckstücke und kleine Dekorations- oder Gebrauchsgegenstände herzustellen. Auch die Musik hat die Große Katastrophe überstanden. Es gibt Flöten, Harfen oder in seltenen Fällen auch Instrumente vom Vorher, die auf wundersame Weise intakt geblieben sind. Lieder schildern das Goldene Zeitalter vom Vorher oder die Abenteuer eines der Helden von Dark Earth. Weiterhin werden Hörner benutzt, um Alarm zu geben, denn ihr Schall ist weit zu hören.





Handwerk



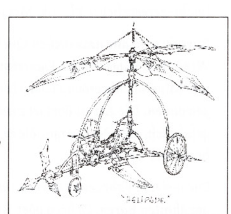
Zu den am meisten geachteten Erbauern gehören die Glashandwerker. Sie stellen fast ausschließlich religiöse Kultgegenstände für die Prediger her: Glastische, Fenster, Sonnensymbole, etc. Aufgrund der großen Mengen an Brennstoff und Energie, die das Herstellen und Bearbeiten von Glas erfordert, sind die Produkte der Glashandwerker von besonders hohem Wert. Ebenso hoch wird auch Kristall von den Bewohnern von Dark Earth geschätzt. Einem weit verbreiteten Glauben zufolge sind Kristall und Quarz aus den Tränen, die der Sonnengott angesichts der Großen Katastrophe vergoß, entstanden. Da Holz knapp ist, sind Metallhandwerker und Schweißer an die Stelle von Zimmerleuten und Schreinern getreten. In den meisten Stalliten ist Metall weit verbreitet, denn es ist bei weitem das widerstandsfähigste Material und hat am wenigsten unter Verfall zu leiden. Verchromtes oder poliertes Metall ist außerdem wie geschaffen, um das Licht des Sonnengottes einzufangen und zu reflektieren.

Steinmetze und Maurer haben ebenfalls nicht unter Materialknappheit zu leiden. Die Techniken, Stein zu bearbeiten, stammen zum Teil aus dem Vorher oder beruhen auf Erfahrungen, die man seit der Großen Katastrophe gesammelt hat.

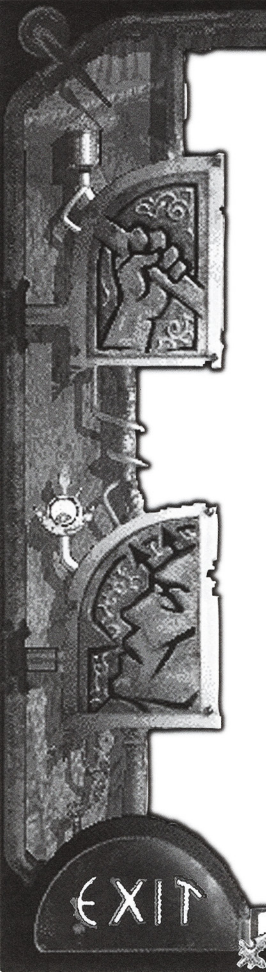
Auch Knochenschnitzer gehören zu den Handwerkern von Dark Earth. Sie stellen Schmuckstücke, aber auch Gebrauchsgegenstände wie Geschirr her.

Zwar hat das Weberhandwerk ebenfalls die Große Katastrophe überlebt, aber die Materialien unterscheiden sich von denen des Vorher. Tierische Fasern sind sehr schwer zu beschaffen. Die Wolle von wilden oder zahmen Schafen wird meist zu Decken, Kragen oder warmen Mänteln verarbeitet. Pflanzliche Fasern sind noch am ehesten frei verfügbar. Eine feste strähnige Pflanze, die Rueg genannt wird, liefert widerstandsfähigen, aber unangenehm rauhen Stoff.

Technik



Obwohl einige hochtechnische Geräte die Große Katastrophe heil überstanden haben, ist der technische Wissensstand auf Dark Earth extrem niedrig. Die Bedienung der kompliziertesten Maschinen und Anlagen ist zwei Generationen nach der Katastrophe zum scheinbar unlösbaren Geheimnis geworden, da die Überlebenden zu beschäftigt waren, um sich mit solch "unnützen" Fertigkeiten abzugeben. Gegenwärtig kennen sich nur noch sehr wenige Leute mit Elektrizität aus oder wissen, wie man einfache Maschinen instand hält und repariert. Trotzdem gibt



es in den Stalliten auf der ganzen Welt immer einige Neugierige, die versuchen, die fast schon magischen Technologien des Vorher zu verstehen und zu gebrauchen; wie zum Beispiel die Elektrizität oder den Verbrennungsmotor.

Trotz aller Relikte vom Vorher ist das Alltagsleben auf den Stand des Mittelalters zurückgefallen. Feuer wird zum Heizen, zum Kochen und als Beleuchtung eingesetzt.

Kleidung wird aus pflanzlichen oder tierischen Fasern, gegerbten Tierhäuten und solchen Materialien hergestellt, die man noch in den Ruinen finden kann (nicht-zersetzliches Plastik, Metall, etc.)

Energie wird aus natürlichen Quellen gewonnen: Wind- und Wasserräder, Dampfmaschinen, etc. Kohle und Mineralien werden aus wiedergeöffneten Minen gewonnen. Die Arbeit dort ist zwar oft schwierig und gefährlich, aber die Energie, die es zu gewinnen gilt, ist besonders wertvoll.

Die meisten Fahrzeuge werden von Tieren – gezähmten Bären, Ochsen oder Hunden – gezogen. Einige einfallsreiche Erfinder haben darüber hinaus windgetriebene Fahrzeuge entwickelt, die manchmal erstaunlich gut funktionieren.

Tausch und Handel

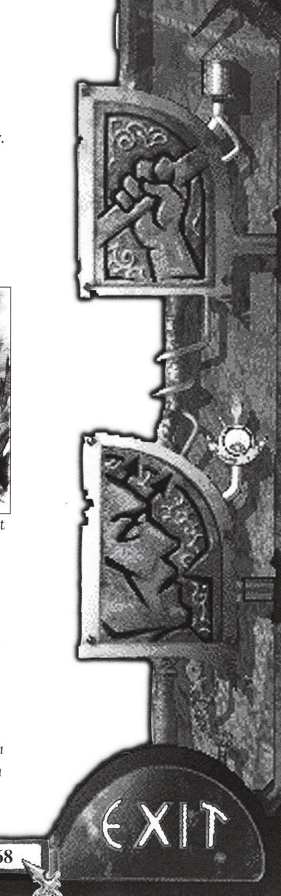
Auf Dark Earth hat das Geld keine feste Währung. Lediglich einzelne Stalliten kennen eigene Münzen. Geschäfte gehen meist als Tauschhandel vonstatten. Auf diese Weise werden alle materiellen Güter gehandelt: Nahrung, Brennstoffe, Kleidung und

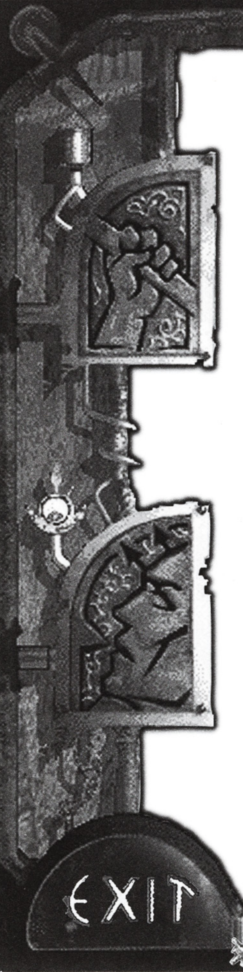
Waffen. Lichtquellen, die vom Vorher stammen, sind die wertvollsten Handelsobjekte: tragbare Generatoren, elektrische Lampen, Öllampen, etc.. Sie befinden sich allerdings oft in den Händen der Prediger. Feuerwaffen und ihre Munition sind ebenfalls sehr teuer. An nächster Stelle folgen Kleidung, handgearbeitete Waffen (Dolche, Schwerter, Armbrüste), Wildbret und Trinkwasser, Lebensmittel vom Vorher und schließlich Alltagsgegenstände.

Das Reich der Finsternis

Das Reich der Finsternis umfaßt das gesamte Land außerhalb der Stalliten, also jenseits ihrer Befestigungsmauern und der Quellen Heiligen Lichts.

98% des Reichs der Finsternis sind unbewohnt, denn das Überleben dort ist extrem schwierig. Nur die widerstandsfähigsten Tiere durchstreifen die öde Wüste. Aber diese Landstriche werden auch von Kreaturen heimgesucht, die gefährlicher als selbst die wildesten Tiere sind. Die Wanderer, die durch das Reich der Finsternis zwischen den einzelnen Stalliten hin und her ziehen, berichten immer wieder von den erschreckendsten Zusammentreffen im Land der Schatten und von Kämpfen mit seinen Bewohnern. Wenn man manchen dieser Erzählungen glaubt, gibt es schwarze Festungen im Reich der Finsternis, die von besonders aggressiven und gewalttätigen Menschen bewohnt werden.





Die Klöster

Bösartige Wesen sind jedoch nicht die einzigen Bewohner des Reichs der Finsternis. Klöster, von Menschen gebaute Zufluchtsstätten, sind winzige Hoffnungsschimmer in der Dunkelheit. Es handelt sich um kleine Zitadellen, die von starken Befestigungsanlagen – Gräben, Palisaden, doppelten Toren – und bewaffneten Mannschaften geschützt werden. In diesen Klöstern leben Prediger in Gemeinschaft, die schon manchem Reisenden auf der Suche nach einem Zufluchtsort zu Hilfe kommen konnten. Einige Klöster werden auch als Basislager für Expeditionen ins Reich der Finsternis genutzt, bei denen Jagd auf Shankreaturen und andere bösartige Wesen gemacht wird. Im Reich der Finsternis gibt es außerdem Unterkünfte für Minenarbeiter, die weitab von ihren Heimatstalliten arbeiten und Gefangenenlager, in denen das Überleben besonders schwierig ist.

Licht und Dunkel

Der Wechsel zwischen Dunkel und Licht bestimmt den Lebensrhythmus auf Dark Earth. Die Bewohner von Dark Earth erzählen sich Mythen, die den Zyklus von Nacht und Tag und andere kosmische Erscheinungen erklären.

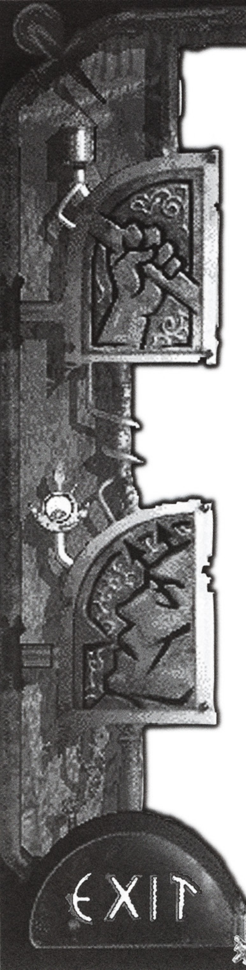
Für sie sind Tag und Nacht und ihr ständiger Wechsel Auswirkungen des ewigen Kampfes zwischen dem Sonnengott und den Mächten der Finsternis. Nacht für Nacht glauben viele nicht daran, daß es je wieder dämmern wird. Doch jeden Tag erscheint die siegreiche Sonne auf's neue und mit ihr das lebenspendende Licht.

Die Bewohner von Dark Earth erkennen im Sonnenlicht ein Geschenk ihres Gottes. Die mystischen Eigenschaften des Lichts werden noch von den sturmartigen Winden unterstrichen, die jeden Morgen über das Land ziehen, sobald sich die Luft erwärmt. Die Sterne, die man nachts durch die Löcher der dunklen Wolkendecke sehen kann, sind die Blitze der fernen Schlacht zwischen Sonne und Dunkelheit.

Der Mond, der nur gelegentlich zu sehen ist, gilt als Bote des Sonnengottes, und sein Anblick ist ein gutes Zeichen für den Stalliten, über dem er steht.

Sobald sich das erste Schimmern des Morgenlichts an der schwarzen Kuppel des Himmels zeigt, werden Gebete zum Großen Solaar gesprochen, um ihm dafür zu danken, daß er sein Volk wieder mit Licht und Wärme beschenkt. Wenn aber die Nacht hereinbricht, knien alle vor dem Symbol des Sonnengottes nieder, um seine Vergebung für alle Sünden und die Rückkehr des Lichts am Ende der Nacht zu erbitten

Wanderer, die das Licht der Stalliten nicht gewöhnt sind, werden häufig von Hitzschlag, Sonnenstich oder Verlust der Sehfähigkeit befallen. Solche Symptome werden als mystische Zeichen verstanden. Der Sonnengott testet so diejenigen Wanderer, die es wagen, in den Schein seines heiligen Lichts zu treten. Wer es schafft, sich gegen die Wirkung des Sonnenlichts zu schützen und dann von den Predigern für würdig gehalten wird, darf schließlich ein Lichtbewohner werden.



Technische Unterstützung

Falls Probleme mit dem Spiel auftreten, können Sie sich an unseren Kundendienst wenden. Da wir Tag für Tag viele Anrufe annehmen, können wir Ihnen besser und schneller helfen, wenn Sie bei Ihrem Anruf die folgenden Informationen zur Hand Haben:

1. Den korrekten Namen des Spiels
2. Die Art des Computers, auf dem das Spiel betrieben wird
3. Ihre Windows®- Version
4. Wieviel Speicher Ihnen zur Verfügung steht
5. Die genaue Fehlermeldung (falls eine gezeigt wurde)
6. Die Version des Spiels
7. Die Größe Ihrer Windows-Swapdatei
8. Den Namen verwendeter alternativer
9. Die Version der DirectX-Treiber
10. Gesamtmenge an RAM in Ihrem Computer

MSD-Bericht

Gelegentlich könnte der MicroProse-Kundendienst einen MSD-Bericht von Ihnen anfordern. MSD ist ein Diagnoseprogramm, das dabei helfen kann, die Ursache der meisten Kompatibilitätsprobleme auf Ihrem PC zu ermitteln, wenn Sie unsere Spiele zu betreiben versuchen. Dieses Programm liegt allen Versionen von DOS und Windows® bei. Benutzer von Windows® 95 müssen jedoch zunächst das Programm von der Windows®-CD auf Ihre Festplatte kopieren. Dies erfolgt mit Hilfe des folgenden Befehls:

```
copy d:\other\msd\msd.exe  c:\windows\command
```

Um Ihren MSD-Bericht zu erstellen, verlassen Sie zunächst Windows 3.x oder '95, und legen Sie eine formatierte Diskette in Laufwerk A:. Geben Sie dann folgendes ein:

msd /f a:report.txt

Sie können diesen Bericht ausdrucken oder die Diskette an MicroProse schicken (falls erforderlich).

So können Sie uns erreichen:

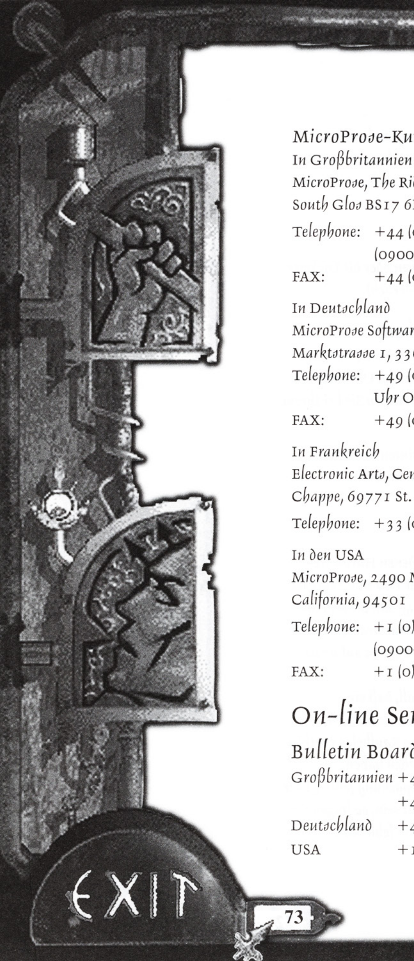
Sie erreichen den MicroProse-Kundendienst montags und mittwochs zwischen 14.00-17.00. Uhr unter der Telefonnummer 01805/252565. Halten Sie bei Ihrem Anruf bitte Stift und Papier bereit.

Sie können auch unter der weiter hinten in diesem Handbuch angegebenen Adresse an unseren Kundendienst schreiben.

Wichtiger Hinweis:

1. Aufgrund der vielen verschiedenen Hardware-/Software-Konfigurationen für PCs von heute ist es unter Umständen notwendig, daß Sie sich mit Ihrem Computerhändler oder Hardwarehersteller in Verbindung setzen, um Ihr System auf unser Spiel einzustellen.
2. In dem unwahrscheinlichen Fall, daß ein Softwarefehler vorliegt, bringen Sie bitte die gesamte Spielpackung mit dem Kaufbeleg dorthin zurück, wo Sie das Spiel erworben haben.
3. Sollte ein Bestandteil der Spielpackung fehlen, oder meinen Sie, dies könnte der Fall sein, so fragen Sie bitte Ihren Händler nach diesem fehlenden Bestandteil.

EXIT



MicroProse-Kundendienst

In Großbritannien
MicroProse, The Ridge, Chipping Sodbury,
South Glos BS17 6BN

Telephone: +44 (0) 1454 893900
(0900-1730 Ortszeit)
FAX: +44 (0) 1454 894296

In Deutschland
MicroProse Software Distribution GmbH
Marktstrasse 1, 33602 Bielefeld, Germany
Telephone: +49 (0) 1805 252565 (14.00-17.00 Uhr Ortszeit, Montags & Mittwochs)
FAX: +49 (0) 1805 252564

In Frankreich
Electronic Arts, Centre d'Affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St. Didier au Mont d'Or Cedex, Lyons
Telephone: +33 (04) 72 53 25 00

In den USA
MicroProse, 2490 Mariner Square Loop, Alameda,
California, 94501
Telephone: +1 (0) 510 522 1164
(0900-1700 Uhr Ortszeit Pazifikküste)
FAX: +1 (0) 510 522 9357

On-line Services

Bulletin Boards

Großbritannien	+44 (0)1454 327083	(14,400 baud)
	+44 (0)1454 327084	(14,400 baud)
Deutschland	+49 (0)5241 946484	(28,800 baud)
USA	+1 (0)5105 228909	(14,400 baud)

CompuServe

MicroProse-Europa 71333,314
MicroProse-Deutschland 74777,3326
MicroProse-USA 76004,2144

MicroProse Forum- und Library-Bereiche finden Sie außerdem im "Game Publishers Forum B" (GO GAMBPUB)

Internet
E-Mail

Senden Sie eine Nachricht an folgende Adresse, um Unterstützung und Antworten auf Fragen zu erhalten:

microprose_europe@compuserve.com (Großbritannien)
support@microprose.com (USA)
service@microprose.de (in Deutschland)

FTP

Im MicroProse FTP-Bereich finden Sie eine vollständige Library mit den neuesten Updates, Demos und Produktinformationen. Die Adresse lautet:

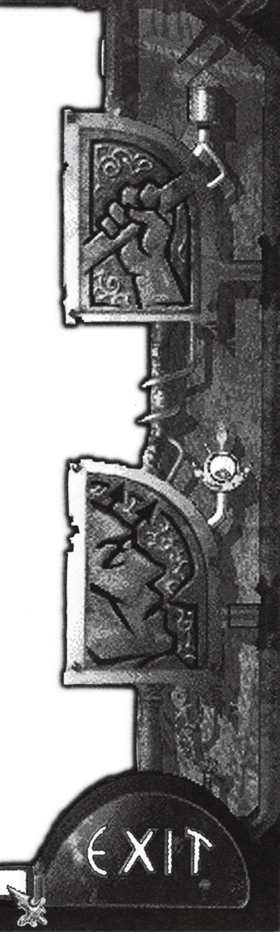
ftp.microprose.com

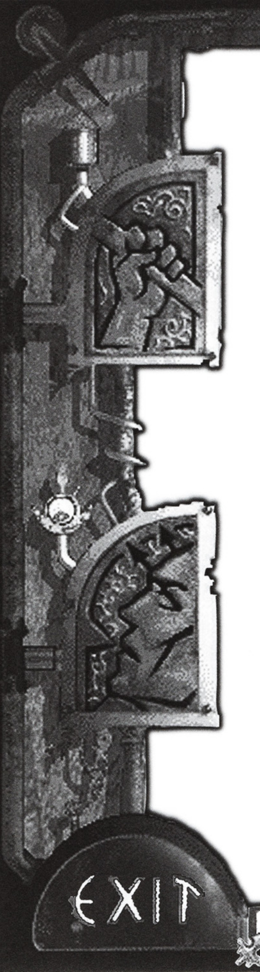
World-Wide-Web

Unsere WWW-Seiten enthalten Informationen über zahlreiche aktuelle und zukünftige MicroProse-Produkte. Suchen Sie mit Hilfe Ihres Web-Browsers nach:

http://www.microprose.com

MicroProse Ltd.
The Ridge,
Chipping Sodbury,
South Glos
BS17 6BN





Tastaturvarianten in anderen Sprachbereichen

Diese Simulation wurde für das englische (UK) Tastenfeld entworfen. Wir weisen Spieler in anderen europäischen Sprachbereichen darauf hin, daß sich das Tastenfeld für ihre Sprache etwas unterscheiden kann. Um solchen Spielern von MicroProse-Simulationen behilflich zu sein, haben wir Diagramme der UK-Tastaturen beigefügt:

Steht z.B. im Handbuch, daß Sie die Minustaste (-) betätigen sollen, suchen Sie die Position dieser Taste auf dem UK-Tastenfeld und drücken die Taste, die sich auf Ihrer Tastatur an der gleichen Stelle befindet.

Ist der Simulation eine Tastaturmaske beigefügt, dann sind die Positionen der dem Spiel entsprechenden Tasten natürlich ganz eindeutig. Drücken Sie einfach die auf der Maske angegebene Taste.

Wichtiger Hinweis für Besitzer von IBM PC-kompatiblen Geräten

Voreingestellte Tastatur

Manchmal, besonders in Fällen, wenn Sie mit den "+" und "-" Tasten Schwierigkeiten haben, ist es nötig, den für Ihre Sprache bestimmten Tastaturtreiber durch Drücken von CTRL/ALT/F1 auszuschalten. Ihr Gerät arbeitet dann mit der voreingestellten US-Tastatur, die im Arbeitsspeicher aller PCs vorhanden ist. Machen Sie sich danach mit dem PC-Tastenfeld vertraut, und drücken Sie einfach die entsprechende Taste auf Ihrer Tastatur.

Nachspann

Kalisto Entertainment Produktion

Nicolas Gaume

Projektleiter

Guillaume Le Pennec

Produktionsassistenten

Martine Bellino

Pascal Gallon

Verantwortlicher Programmierung

Nicolas Coquard

Programmierung

Nicolas Coquard

Roland Lacoste

Joël Suys

Script-Programmierung

Nicolas Dejeans

Ivan Lebeau

Bruno Tesei

Tools-Programmierung

Philippe Bachelet

André Bertrand

Sébastien Morin

Daniel Polydore

Sébastien Wloch

Technische Leitung

Eric Audren

Olivier Goguel

Künstlerische Leitung

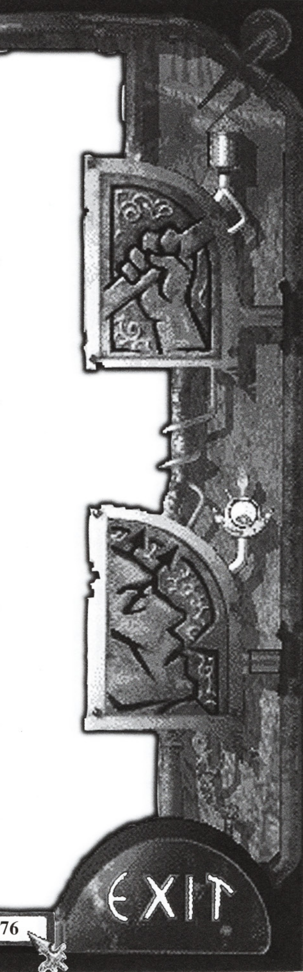
Frédéric Menne

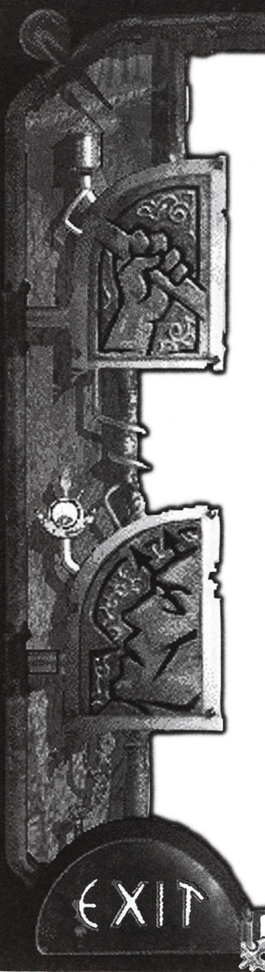
3D-Dekors

Virginie Altayrac

Jérôme d'Aviau de Piolant

Olivier Bailly-Maître





David Etcheverria
Frédéric Levistre
Frédéric Menne
François Rimasson
Nicolas Villeminot

Personen, Objekte, & 3D-Animationen
Emmanuelle Baras
Céline Bernardeau
Gabriel Grasso
Hugues Menne
Ralph Musti

Realisierung 3D-Film
Sylvain Dousset

3D-Film
Olivier Bailly-Maître
Sylvain Dousset
Hugues Giboire
Ralph Musti
François Rimasson
Nicolas Villeminot

Weitere Grafikarbeiten
Cédric Bousquet
Jean-Marc Emy
Gabriel Grasso
Virginie Sabourin

Weitere 3D-Filmarbeiten
Virginie Altayrac
Jérôme d'Aviau de Piolant
Frédéric Levistre

Videoschnitt und Nachbearbeitung
Olivier Bailly-Maître

Special Effects
Olivier Bailly-Maître
Hugues Giboire

Ton & Musik
Frédéric Motte

Tonspur 3D-Film
Frédéric Motte

Weitere Soundeffekte
Nicolas Sanchez

Lokalisierung
Risa Cohen

Dokumentation
Anne O'Brien

Dialog, Bearbeitung
Laurent Hyttenhove

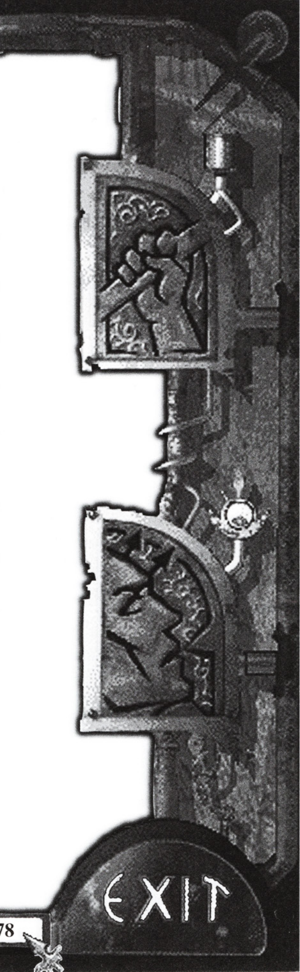
Qualitätstest
Roland Lacoste
Anthony Mousaso-Milla
Pascal Saingré

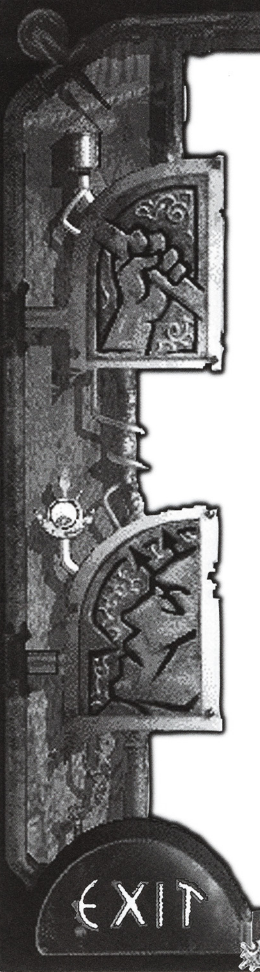
Originalidee
Guillaume Le Pennec

Originaldesign
Frédéric Menne
Sylvain Dousset

Drehbuch
Didier Escodemaison
Ivan Lebeau

Marketing
Josh Davidson
Emmanuelle Dormeau
François Hermellin
Dan Kaufman





Thomas Kötter
William Malabry
James Morris
Court Shannon

Künstlerische Gestaltung: Video & Marketing
Olivier Bailly-Maître

Internet Trainer
Philippe Latrémolière

Künstlerische Gestaltung: Internet & Marketing
David Etcheverria

Internet Programmierer
Stéphane Stéphanos

Verwaltung
Stéphane Berrebi
Dan Kaufman

Zusätzliches Marketing
Marc Pestka

MICROPROSE Ausführender Produzent
Rob Sears

MICROPROSE Produzent
John Csicsery

MICROPROSE Ko-Produzent
Stan Yee

MICROPROSE Qualitätstests
Stewart Stanyard
Anthony Constantino XXVII
Scott Crisostomo
Steve Head
Jake Hopkins
Vansouk Lianemany

Besonderer Dank geht an
Gaëlle Berteaux & Valérie de France



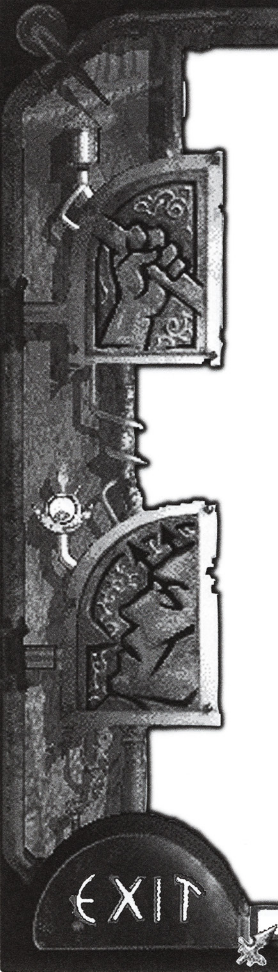
Alex Camilleri
Julian Glover
ST Labs

Eine wichtige Rolle spielten auch
Bob Audrey
Laure Baroghel
Nicolas Bellino
Sandrine Benays
Romain Bieri
Frédéric Buchwald
Benoît Capelle
Delphine Capelle
Patricia Chastres
Arnaud Couaran
Sébastien de Arroyave
Pierre Delaveyne
Michel Hutin
Stéphane Laulhère
Dominique Mazeau
Xavier Quehen
Julien Roby
Sylvain Sarrus
Carsten Simon
ST Labs
Christophe Veyssiere
Anne Zanettin

Englische & Deutsche Übersetzung
EuroTexte Paris

Japanische Übersetzung
Yo Jung Chen
Patrick Chen

Italienische Übersetzung
Emanuele & Sergio Scichilone



Spanische Übersetzung
Carmelo Sànchez
Lucifer

Französische Synchronstimmen
Studio: CIP/Audio-La Boulangerie
Tonproduzent: Garlo
Tontechniker: Pascal Monjanel
Sprecher:
Isabelle Baglioni
Joël Barque
Violaine Barret
Rudolphe Béchame
Bernard Blancan
Gérald Bousquet
Véronique Caille
Hubert Chaperon
Jean Claude Cordier
Bertrand Jarryon
Guy Labadens
Christian Lousteau
Jérôme Martin
François Mauget
Jean François Morand
Sophie Pellerin
Alain Raymond
Isabelle Renaud
Gérard Renoux
Loïc Rojouan
Dominique Sandrel
Jean François Toulouse
Dominique Unternehr

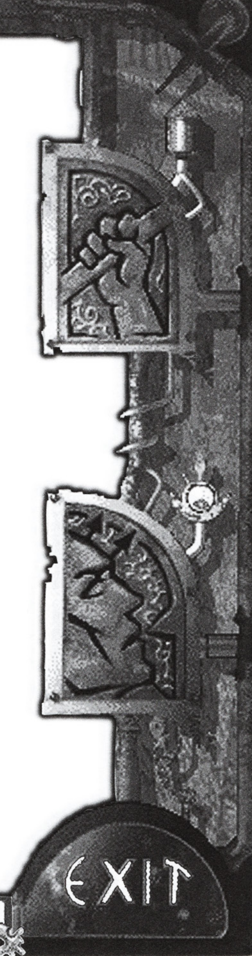


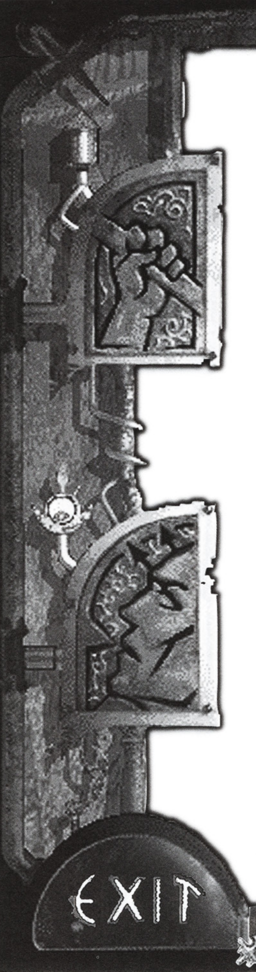
Englische Synchronstimmen

Studio: Scopitone Paris
Aufnahmeleitung: Risa Cohen
Tonproduzent: Jean René Minier
Sprecher:
Paul Bandey
Bob Barr
Sandy Bernard
Jerry Di Giacomo
Christian Erickson
Jodi Forrest
Steve Gadler
David Gasman
Matthew Geczy
Matthew Jocelyn
Patricia Kessler
Sharon Mann
Thomas Pollard
Karen Strassman
Jesse Joe Walsh
Alan Wenger
Dana Westberg

Deutsche Synchronstimmen

Studio: M&S Studio
Aufnahmeleitung: Rolf D. Busch
Tonproduzent: Stephan Buchner
Tontechniker: Gisa Schmidt
Sprecher:
Songard Boelke
Eric Borner
Angelika Fanai
Susanne Grawe





Monika Hessenberg
Peter Heusch
Helge Heynold
Hans-Jörg Karrenbrock
Pit Krüger
Michael Lucke
Christian Mey
Wolfgang Müller
Klaus Peek
Jens Schäfer
Martin Schäfer
Johannes Steck
Hellmut Winkelmann

Japanische Synchronstimmen
Studio: Scopitone Paris
Aufnahmeleitung: Risa Cohen
Sound Producer: Jean René Minier

Übersetzung Dokumentation
Autor & Technischer Editor: Anne O'Brien
Deutsch: Petra Ergueta
Italienisch: Per SYNTHESIS srl - Milano: Emanuele & Sergio Scichilone
Spanisch: Lucifer

MicroProse

Handbuchredaktion	Alkis Alkiviades
Handbuch-Illustrationen	Jessica Crawley
Handbuchdesign	Matt Carter-Johnson
Marketing	Adrian Turner

MicroProse Software-Linzenzvertrag

MicroProse lizenziert das beigefügte Software-Programm ausschließlich für den persönlichen Gebrauch des Käufers unter den unten aufgeführten Bedingungen, die Sie durch Öffnen dieser Packung oder Benutzung der darin enthaltenen Disks akzeptieren.

MicroProse gibt Ihnen hiermit eine nicht exklusive Genehmigung, die beigefügte Software und das Handbuch nach den in diesem Software-Lizenzvertrag aufgeführten Bedingungen und Einschränkungen zu benutzen.

Dieses Handbuch und die dazugehörige Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Es ist Ihnen nicht gestattet, Teile der Software oder des Handbuches zu kopieren oder anderweitig wiederzugeben, es sei denn, Sie laden die Software auf einem Computer, um das Programm für Ihren persönlichen Gebrauch zu betreiben. Das Original und jegliche Sicherungskopien der Software und des Handbuches sind ausschließlich in Verbindung mit einem Computer zu benutzen. Es ist Ihnen zwar erlaubt, die Software von einem Computer auf einen anderen zu übertragen, sie darf jedoch jeweils nur auf einem Computer benutzt werden. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software elektronisch über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen zu übertragen. Ferner ist es Ihnen nicht erlaubt, Kopien der Software oder des Handbuches an andere Personen weiterzugeben.

Es ist Ihnen strengstens untersagt, die Software oder jegliche Kopie, Modifikation oder zusammengesetzte Teile ganz oder teilweise zu kopieren, modifizieren, übertragen, unterzulizenzieren, zu entleihen, verleihen, vermitteln, übersetzen, auf jegliche Programmiersprache oder ein Format zu konvertieren, neu zu kompilieren, auseinanderzunehmen oder auf eine andere Art und Weise zu benutzen, als es im Lizenzvertrag AUSDRÜCKLICH vorgesehen ist.

Part Number: MP391 431 MANR

EXIT









MP391 431 MANR
GERMAN
HERGESTELLT IN GB